MOTORHEAD

PEŁNA wersja gry!!!

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

ruszа Klub CD-Action
dzwońcie:
0801 600 200

CD-ACTION®

2 CD
NAKŁAD 160 tysięcy

Numer 01/2000 (44)
Styczeń 2000
Cena 15 zł 99 gr

INDEX: 384561
ISSN 1426-2916

Tomb Raider IV:
The Last Revelation

Indiana Jones
and the Infernal Machine

Nocturne

Soldier of Fortune

Lara Croft w Polsce!
- reportaż

Linux

Przyśpiesz swego PC-ta!
- megaporadnik

Testy sprzętu

Silver Shark
ISSN 1426-2916 01

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl

Już w sprzedaży
nowa, oryginalna
gra strategiczna

Kroniki Czarnego Księżyca

niska cena
69
złotych

Weź udział i poprowadź tysięczne armie w wielkiej wojnie pomiędzy Imperium Lhynn a legionami Czarnego Księżyca.

2CD

Kroniki Czarnego Księżyca pochłoną każdego wielbiciela wielkich wojen i epickich bitew. Wielki fantastyczny świat, w którym siły Dobra zwierają się w śmiertelnej walce z siłami Zła. Stań na czele jednej z ośmiu frakcji, po stronie Lhynn albo po stronie mrocznych legionów Czarnego Księżyca. Broń Imperium lub wciel się w uosobienia zła i pokieruj żądnymi krwi zastępami niszcząc cesarstwo.

W Kronikach będziesz mógł rozgrywać gigantyczne bitwy z udziałem kilku tysięcy jednostek na raz! Każda jednostka jest pięknie animowana, od zwykłych zaciężnych piechurów, poprzez kawalerię, aż po olbrzymie, potężne jednostki, takie jak smoki, giganci, czy wielkie żółwie bojowe. W sumie w grze spotkasz ponad sto różnych jednostek bojowych, w tym także magów i kapłanów, oraz najważniejsze jednostki: bohaterów, obdarzonych specjalnymi umiejętnościami i wielką siłą. Jak na grę osadzoną w świecie fantasy przystało, każda jednostka ma własne punkty doświadczenia i w miarę zwycięstw osiąga jego coraz wyższy poziom. Siła wojsk zależy również od rzeźby terenu, łucznicy umieszczeni na wzgórzach lub murach zamku to naprawdę śmiertelna broń, równie groźna jest rozpędzona po równinie, doświadczona kawaleria, która potrafi dosłownie zmieść oddziały przeciwnika.

Kroniki Czarnego Księżyca to obowiązkowa pozycja dla wszystkich wielbicieli strategii zwłaszcza w klimacie fantasy. Jest ona udanym połączeniem strategii z elementami RPG. Gra rozgrywana jest w dwóch trybach. Strategicznym, który jest trybem turowym. Kierujemy w nim całymi armiami na ogromnej mapie cesarstwa. Drugi tryb to tryb taktyczny, który zostaje uaktywniony w przypadku starcia. Widzimy w nim poszczególne jednostki na pięknie oddanym terenie walki.

Kroniki Czarnego Księżyca to:

- Wielki konflikt, z wielkimi pięknie przedstawionymi bitwami.
- Osiem rywalizujących ze sobą frakcji, popierających siły dobra (Imperium Lhynn), zła (Legiony Czarnego Księżyca), lub neutralnych gotowych do zawarcia przymierza z którąś z głównych sił.
- Oblężenia zamków, z uwzględnieniem walki na murach, forsowaniem bramy, czy rozbijaniem murów przez maszyny oblężnicze.
- Do 4.000 tysięcy jednostek mogących brać udział w bitwie,.
- Bitwy w miastach i wioskach pełnych cywilów.
- Rozgrywka w czasie rzeczywistym i turowym.
- Ponad 100 rodzajów jednostek, w tym wiele jednostek specjalnych, wszystkie bardzo starannie opracowane i animowane.
- Kilkanaście rodzajów terenów m.in lasy, pola, bagna, miasta, zamki i warownie, przeprawy przez rzeki.
- Piękne efekty świetlne na polu bitwy, błyskawice, słupy ognia.
- Możliwość gry w rozdzielczości od 640 x 480 aż po 1152 x 864.
- Zarządzanie zasobami złota: zaciąganie nowych jednostek, wynajdowanie ulepszonych technologii wojennych i czarów, usprawnianie nowych technik walk wojsk.
- Niesamowita, chóralna muzyka nadająca rozgrywce niepowtarzalny, bitewny klimat.
- Profesjonalna polska wersja językowa zrobiona przez CD Projekt.
- Dwie płyty CD oraz przystępna cena 69 zł!

cryo INTERACTIVE

Copyright © 1999 Cryo Interactive Entertainment.

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

W styczniu, doskonała gra strategiczna bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft.
W całości po polsku.
Cena tylko 69 zł.

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

nowy sklep wirtualny www.exe.com.pl
nowy sklep realny Galaktyka EXE
Centrum Bielany Wrocławskie

prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

GRY

A.D. 2044 2CD PL 39,-
Abe Oddysey 55,-
Adaś i pirat Barnaba 65,-
Age of Empires II 195,-
Airline Tycoon 65,-
Alien vs. Predator 95,-
Amerzone (4CD) PL 155,-
Anno 1602 PL 95,-
Atlantis 4CD PL 39,-
Atlantis II 4CD PL 75,-
Baldurs Gate (5CD) 145,-
Baldurs Gate
Opowieści z Wybrzeża Mieczy 59,-
Balls of steel 55,-
Battle Isle 2
+ Titans Legacy PL 29,5
Black Dahlia (8CD) 99,-
Brydż 99 PL 79,-
Carmageddon 49,-
Commandos:
beyond the call of duty 99,-
Daikatana 95,-
DarkStone 95,-
Descent 3 (2CD) PL 79,-
Diablo 2 (4CD) . . . . . najtaniej!
Driver 95,-
Duke Nukem 3D 55,-
Dungeon Keeper 2 (2CD) PL . . 95,-
Expendable 79,-
F-16 Aggressor 149,-
Falcon 3.0 29,-
Faust PL 75,-
Fifa 2000 95,-
Fighter pilot 89,-
Flight Unlimited III 145,-
Flojd 4CD PL 65,-
Football Manager 2000 L.A. . 115,-
Future Cop L.A.P.D. 55,-
Gettysburg 55,-
Gex 49,-
Gorky 17 65,-
Gruntz 49,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
GTA 2 149,-
Half Life 75,-
Heroes of Might
and Magic III PL 145,-
Hokus Pokus
Różowa Pantera PL 65,-
Hopkins PL 69,-
Ignition 55,-
Incubation 2CD PL 49,-
Jagged Alliance 2 PL 65,-
Jazz Jackrabbit 2
Zimowe Przygody PL 47,-
Jazz Jackrabbit 2 47,-
Knights & Merchants PL 49,5
Kolekcja gier FPP 25,-
Kroniki Czarnego Księżyca PL 65,-
Liath Spiralny Świat 85,-
Liga Polska Manager 2000 . . 95,-
Mad Trax 65,-
Mayday PL 49,-
Might & Magic VII . . . . najtaniej!
Mortyr 95,-
Myst 69,-
Nascar Racing 3 95,-
NBA 2000 95,-
Need for Speed 3 69,-
Neverhood 65,-
NHL 2000 95,-
Oddworld Abe's Exoddus . . . 79,-
Panzer General 3D Assault . . 95,-
Phantasmagoria (7CD) 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe . 25,-
Pizza Syndicate PL 65,-
Populous 3 the beginning . . . 55,-
Prince of Persia 3D 95,-
Quake 3 Arena . . . . . najtaniej!
Rally Championship 99 PL . . 95,-
Rayman 2 95,-
Reah 6CD PL 99,-
Redneck Rampage 58,-
Rezerwowe Psy 2CD PL 85,-
Rollercoaster Tycoon PL . . . 65,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki . 25,-
Savage Arena 59,-
Screamer Rally 55,-
Sega Rally
Championship 2 . . . . . najtaniej!
Septera Core 65,-
Settlers 2 PL 39,5
Settlers 3 - misja Amazonek . 55,-
Settlers 3 (2CD) PL 145,-
Silent Hunter Commanders
Editions 69,-
Sim City 3000 95,-
Starcraft 95,-
Super gry 99 25,-
Symulatory Lotów 25,-
System Shock 2 PL 95,-
Szachy 98 59,-
Target 3D PL 55,-
Theme Park World PL 95,-
Tipsomaniak 2000 25,-
Tomb Raider IV 145,-
Viper Racing 65,-
Viva football 55,-
Worms 29,-
Wyścigi 25,-

DLA DZIECI

Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek na Tropie
Zaginionej Ortografii 49,-
Entliczek 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Koziołek Matołek
idzie do szkoły 49,-
Lego Konstruktor 95,-
Lego Loco 95,-
Lego Szachy 95,-
Lew Leon 49,-
Lomax 49,-
Multimedialny Świat
J. Brzechwy 69,-
Rayman uczy matmy i polaka. 49,-
Sekrety Króla 49,-

MUZYKA

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
MAGIX
Guitar Workshop 129,-
Live Act DJ V2000 65,-
Music Maker V2000 199,-
Music Maker V2000 deluxe . 399,-
Music Studio V2000 199,-
Music Studio V2000 deluxe . 399,-
Notation 129,-
Sound Pool (różne rodzaje . . 75,-
Ultra Red Zora 65,-
Midi Power 25,-
Music party system vol. 1 . . 25,-
Music party system vol. 2 . . 25,-
Programy muzyczne (nowość) 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających . . . 25,-
Zakręcone rytmy i tapety
muzyczne 25,-

INNE CIEKAWE

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Eksplozja
kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra
2000 (3CD) 95,-
Kreator WWW 25,-
Literat 2000 49,-
Matematyk
(szk.podst.,gimnazium) 59,-
Micrografix
Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher 49,5
Na tropach języka polskiego . 75,-
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Polonez (szkoła podst.,
gimnazjum i średnia) 49,-
PowerAdress
Manager jr - baza danych 59,-
Programy narzędziowe (nowość)25,-
Samouczek Access (2CD) 99,-
Samouczek Corel Draw 95,-
Samouczek Excel (2CD) 99,-
Samouczek Photoshop (2CD) . . 99,-

PŁYTY EROTYCZNE

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki
cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka
(Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne . . . 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Lula virtual baby 59,-
Made in Sexland
1,2,3 każda po 25-
Moje Sex Pstryki 25,-
Nocny Drapieżnik 25,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera
1,2,3 każda po 25,-
Striptease 59,-
Strip poker pro 49,-
Zestaw konesera
(Sex z klasera 1,2,3) 65,-

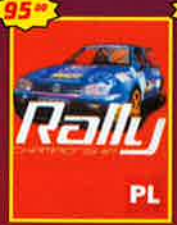
tylko dla dorosłych!

W tym miesiącu polecamy:

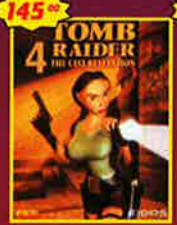
Atlantis PL 4CD

Earth 2150

Kolekcja gier FPP



Rally Championship 99 PL



Tomb Raider IV

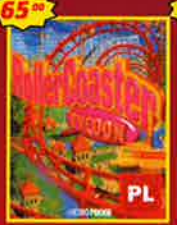
Football Manager 2000 L.A.

Theme Park World PL

Septerra Core

Duke Nukem 3D

Need for Speed 3



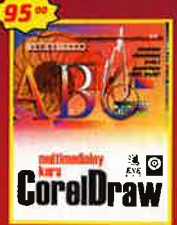
Rollercoaster Tycoon PL

Rayman 2

C&C Tiberian Sun

Wyścigi

Liga Polska Manager 2000



Multimedialny Samouczek Corel Draw

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. **KATALOG GRATIS!**

Jak zamawiać wybrane artykuły?

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358 **FAKSUJ:** (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57 **INTERNET:** www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

EXE

Ceny zawierają podatek VAT.
Płatne przy odbiorze.

Uwaga! Numer odporny na problem roku 2000!

A imię jego... czterdzieści i cztery!

Zbyszek: Witamy w nowym roku - 2000.

Jurek: Witamy w nowym CD-Action - 44.

Zbyszek: Jak już zapewne zauważyliście, zmieniła się nie tylko data i numer pisma (bardzo mickiewiczowski zresztą...) ale i...

Jurek: Cheche, nie kryguj się aż tak bardzo; skoro czytają te słowa, to pewnie kupili nasze pismo, a tym samym zauważyli, że ich kieszeń jest nieco lżejsza niż zwykle. Ubyło im 15.99 zł.

Zbyszek: No cóż - kiedyś to musiało nastąpić. Tradycyjnie jednak podwyżka jest niewysoka (w stosunku do ceny pisma, inflacji i tego, co w zamian dostajecie). Mogę też zapewnić, że teraz macie na dłuższy czas spokój z kolejnymi wzrostami cen.

Jurek: A jeśli chcecie poznać więcej szczegółów dotyczących tego wydarzenia - poczytajcie Reakcje w Action Redaction :).

Zbyszek: Zauważyliście też pewnie, że znowu są 2 CD. Niektórzy sądzili, że te 3 CD to już na stałe... W listach ciągle przychodzą błagania i sugestie na ten temat.

Jurek: Jeszcze nie czas. Ale możemy Was pocieszyć, że teraz 3 CD będą pojawiały się częściej. Na razie obiecujemy, że minimum 3 razy w ciągu jednego roku - a może i częściej? Czas pokaże. Kiedy następny numer 3CD-kowy? Hmmm... urodziny CDA coraz bliżej... a i 50 numer też niedaleko...

Zbyszek: Dlatego sugerujemy prenumeratę CDA (patrz strona 42-43 - nowe zasady, nowe ceny...), by oszczędzić jak najwięcej kasy.

Jurek: Z innej beczki. Wertując ten numer CDA, pewnie też zauważycie trochę mniejszą niż ostatnio liczbę reklam.

Zbyszek: To oczywiście skutek polityki cenowej CDA. Pisaliśmy już o tym jakiś czas temu. Zmienił się też nakład. Pewnie już to zauważyliście... Nie chciałbym tu zapeszać, ale w tej chwili jesteśmy największym pismem komputerowym w Polsce (w całej branży, nie tylko w kategorii "pism o grach").

Jurek: Kto by o tym głośno zamarzył w kwietniu 1996, gdy pojawił się pierwszy numer CDA, zostałby wówczas wyśmiany przez resztę redakcji i uznany za człowieka śniącego na jawie.

Zbyszek: Tak jest. Jak widać - sny się spełniają. Nie jest to oczywiście, tradycyjnie już, nasze ostatnie słowo. Poprawianie formy i rozwój to nasza dewiza. Efekty tego rozwoju widać już dziś (na przykład zmiana szaty graficznej pisma).

Jurek: Co nowego, oprócz szaty graficznej w tym numerze? Na przykład nowa formuła Świnki. Ale bez strachu: nadal będziemy w niej opisywać gry starsze, choć warte uwagi. Tym niemniej od czasu do czasu opiszemy historię gier, ich rozwój, ewolucję - tak całych gatunków, jak i co słynniejszych cykli gier. Co Wy na to?

Zbyszek: Na dobry początek - mocne uderzenie. Tak w przenośni, jak i dosłownie: Mortal Kombat. (Swoją drogą autor strasznie narzekał, że ma tylko dwie strony na ten tekst - jeśli się Wam spodoba, to może jeszcze nieraz "pomortalkombacić" na łamach).

Jurek: Na razie nic więcej na temat przyszłych wydań CDA nie powiemy. Podobnie zresztą jak na parę innych tematów, poruszanych ostatnio na łamach konkurencyjnych pism.

Zbyszek: Naszą zasadą jest bowiem: "za nas mówią nie słowa - lecz czyny". Stosowaliśmy się do niej od zawsze i niech tak pozostanie.

Jurek: Zatem... dość gadania. Wy czytajcie CDA, a my bierzemy się do roboty!

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Dziękujemy wszystkim, którzy nadesłali nam życzenia z okazji Bożego Narodzenia i Nowego Roku. Im oraz wszystkim pozostałym czytelnikom CDA życzy:

Szczęśliwych Świąt i Wesołego Nowego Roku

cała ekipa CD-Action

PS. UWAGA:

NOWY ADRES REDAKCJI! PAMIĘTAJCIE O TYM, PISZĄC LISTY (TE WYSŁANE NA STARY ADRES DOJDĄ... ALE LEPIEJ WYSYŁAĆ NA NOWY, KTÓRY ZNAJDZIECIE W STOPCE REDAKCYJNEJ).

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl
Numer 44
Styczeń 2000

Redakcja

51-667 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny
Zbigniew Bański

Z-ca Redaktora Naczelnego
Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny
Maciej Jakubski, Jan Jankowski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali współpracownicy
Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław "Tiger" Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel,

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3412082
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta
tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Marek Buczek
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PC Format PC GUIDE

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 1999.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 160 000

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• W PRODUKCJI •

Crusaders of Might & Magic 12
Stunt GP 17
Halo 18
Warcraft 3 20
X-Com Alliance 22
Baldur's Gate 2 24
Good & Evil 25
Time Machine 26
Neverwinter 28

• GRY RECENZJE •

Tomb Raider IV: The Last Revelation 31
Nocturne 34
Freespace 2 40
NBA Basketball 2000 46
Links LS 2000 Golf 48
Chessmaster 7000 49
Rayman 2 50
Demolition Racer 54
Scooby Doo: Mystery of the Fun Park Phantom 56
Test Drive Offroad 3 58
Wheel of Time 60
Edgar Torronteras Extreme Biker 64
Rezerwowe Psy 66
Descent 3 PL 68
Pharaoh 69
Codename Eagle 72
Wargamer: Napoleon 1813 76
Creatures 3 78
Indiana Jones & Infernal Machine 80
Tonic Trouble 86
Spirit of Speed 1937 88
Soldier of Fortune 90
Atlantis 2 92

• ŚWINKA •

Mortal Kombat - Story 94

• SUFLER •

Civilization: Call to power 96

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala cz. 3 104
Sport w Internecie 107
Wyszukiwarki 108
Święta w Internecie 108

• MULTIMEDIA •

Microsoft Encarta Interactive World Atlas 2000 120
Pan Tadeusz rękopis wieszcza 121
Siedem Diamentów 122
Biologia. Testy maturalne 124
Dzieje Cywilizacji 126
Encyklopedia zdrowia 128
2x2: komputerowe wspomaganie odrabiania lekcji 129

• SPRZĘT •

Przyspieszyć peceta (poradnik) 130
Kontrolery gier 139
Chroma 142
Składanie peceta (poradnik) 144
Linux 149
Płaskie monitory LCD 154

Zakupy przez Internet 156
Wyciśnij więcej z menu Start 157
Komputer w pizzy 158
Roboty wokół nas 160
Procesory 164
ADSL - modemy przyszłości 166
Słowniczek 168
SB Live! Player 1024 170
Super Flat Speakers 171
Power Color Vanta 172
Philips PCRW404 173
Lexmark Z31, Z51 174
Joysticki Logitech 175
Artec ACW-4424 176
AVerMedia Cam-Guard 176
Saitek SP550 178
Abit BF6 179
Xwave-6000 179
RMT CD Repair Kit 180

• INNE •

Lista dem 1999 10
Okładki na CD 16
Nasze oceny 30
Konkurs MOTRTYRa 30
Prenumerata 42
Lara w Polsce 100
Scena komputerowa 110
FPP-Zone 112
Na Luzie 114
Przemyślenia 116
Planet Torment cz.1 117
Pomocna Dłoń 118
Konkurs PCS 130
Sklep Firmowy 182
Action Redaction 188
Tipsy 192

Indeks gier

Atlantis 2 92
Baldur's Gate 2 24
Chessmaster 7000 49
Civilization: call to power 96
Codename Eagle 72
Creatures 3 78
Crusaders of Might & Magic 12
Demolition Racer 54
Descent 3 PL 68
Edgar Torronteras Extreme Biker 64
Freespace 2 40
Good & Evil 25
Halo 18
Indiana Jones & Infernal Machine 80
Links LS 2000 Golf 48
Mortal Kombat 94
NBA Basketball 2000 46
Neverwinter 28
Nocturne 34
Pharaoh 69
Planet Torment 117
Rayman 2 50
Rezerwowe Psy 66
Scooby-Doo: Mystery of the Fun Park Phantom 56
Soldier of Fortune 90
Spirit of Speed 1937 88
Stunt GP 17
Test Drive Offroad 3 58
Time Machine 26
Tomb Raider IV: The Last Revelation 31
Tonic Trouble 86
Warcraft 3 20
Wargamer: Napoleon 1813 76
Wheel of Time 60
X-Com Alliance 22

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu. Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już rozpakowane demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows). .

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Od nr 9/99 na CD jest nowe menu. Prosimy o opinie na jego temat. W razie jakichkolwiek problemów z tym menu, poczytajcie jego instrukcję obsługi, zawartą z tyłu pudełka z CDkami. Wkrótce jego ulepszona wersja... (na razie podmieniliśmy MIDA na MP3, jako tło muzyczne).

3D Frog Man

(EGames)

Hmmm... sympatyczna gierka - w sumie jest to Pac-man w 3D, czyli zasuwamy po labiryncie i zjadamy co się da, nie dając się zjeść konkurencji. Sympatyczne... Demo zajmuje jakieś 9 MB. Demo zawiera 1 świat (z 4 dostępnych w pełnej wersji).

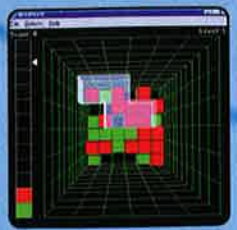
Klawiszologia:

Spacja - skok
Kursory - ruch
F1 - help
F5-F8 - kamera

Wymagania: P133 (low-res), P233 (hi-res), 16 MB, Win95/98

WinBlock 2.2

(Steven Han)



Staaarzy gracze pamiętają może grę Blockout? (Swoją drogą zrobili ją Polacy!). Był to trójwymiarowy Tetris! WinBlock to nic innego jak remake Blockouta.

Wymagania: każdy PC, Win95 OSR2/98/NT.

Kolekcja CDA nr 19

Motorhead

Gremlin/Digital Illusions

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

Znakomita, efektowna wizualnie i bardzo dynamiczna ścigałka, w której siedzimy za kierownicami futurystycznych samochodów, wyciągających do 350 km/h! Finalnie dostępnych jest 8 tras (+ mirrory) - ale gracz na początku ma dostęp tylko do 2 (oraz 3 wozów). Wiele trybów rozgrywki (m.in. Time Attack, Ghost Mode etc.). Mówiąc ogólnie gra jest BARDZO interaktywna :). Praktycznie wszystko, co widzicie na ekranie przed swoją maską, możecie skasować, zmiażdżyć i co jeszcze się Wam zamarzy. Naturalnie miłośnicy realistycznej jazdy samochodami mogą narzekać - no ale to nie ta gra, panowie. Tu realizm nie ma nic do rzeczy, tu chodzi o maksymalną zabawę i adrealinowy kop. Szczególnie w multiplayu. Zdaniem wielu ludzi z branży, multiplay w Motorhead jest najlepszy w swej klasie. Pościgajcie się zresztą w 12, to sami zobaczycie :).

Wymagania sprzętowe:
Minimalne: P90, 16 MB, Win95/98, CDx4, wskazany akcelerator
Sugerowane: P2-233, 64 MB, CDx8, Win95/98, akcelerator, Instalka - od 72 Mb.

Dla "chickenów" - tipsy :)

Uwagi: pierwszą nazwę wpisujemy do "personal" options, drugą - jako nazwę teamu.
Zwróćcie uwagę na duże litery. Naturalnie pomijamy średniki (;) na końcu wyrazów!

I teraz:

supercars mode:	Supercars; Grem
mega-springs-mode:	Demon; Grem
LA-style suspension:	g-ride; west
ignition-mode:	Ignition, UDS
all cars & tracks:	R Peterson; Swe

Tylko dla posiadaczy akceleratorów

Avenger:	Avenger, ZX
Water Mode:	Ramlosa; H20
Hell Mode:	Lemmy; Ace
TRON-mode: (tylko dla Glide):	tribute to tron

Data premiery:	kwiecień 1998
Rodzaj:	zręcznościowa samochodówka
Cena oryginału:	39.95 funtów szterlingów
Multiplay:	tak (TCP/IP, IPX/LAN, modem/serial)
Akcelerator:	wskazany
Tryby grafiki:	do 800x600
Sterowanie:	klawiatura/mysz/joy
Recenzja w CDA:	07/98 - ocena: 8/10

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep
- 06/99 - RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead
- 01/00 - extra samochodówka!

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w tym 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Sega Rally 2

Ostatnia gra SEGI na PC (serio!) - niezła samochodówka. Zasuwamy po pustynnej trasie. Dwa pojazdy do wyboru, sporo możliwości konfiguracji pojazdu. Demo zajmuje 83 MB na HDD.

Klawiszologia:

	Wersja A	Wersja B
Lewo/prawo kursor	lewy\prawy kursor	lewy\prawy
Gaz	X	0
Hamulec	C	1
Hamulec ręczny	Z	2
Wyższy bieg	dolny kursor	dolny kursor
Niższy bieg	górny kursor	górny kursor
Ujęcia kamer	V	8

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win95/98, wskazany akcelerator

Spirit of Speed 1937

(Hasbro Interactive)

Wyścigi samochodowe - w roku 1937 (GP). Do wyboru jedna trasa i jeden pojazd (swoją drogą - Mercedes). Demo potrzebuje około 30 MB.

Uwaga: Warto zrobić restart po instalacji dema (inaczej może się krzaczyć). Warto też uruchomić na początku plik config, gdzie ustawiasz akcelerator (lub jego brak).

Klawiszologia:

A	- gaz
Z	- hamulec
,	- w lewo
.	- w prawo
'	- wyższy bieg
/	- niższy bieg
Home	- zwiększa widoczność
End	- zmniejsza widoczność
Spacja	- widok wstecz
F1	- ujęcia kamer

Kombinujcie też z Shiftem i CTRL - one coś dają...

Wymagania: PII 233, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, akcelerator 3D

Easy Bridge

(Steven Han)

Brydż. Jak ktoś umie grać, to zainstaluje i się cieszy. Ja tylko wiem, że to skomplikowana gra karciana :(. Zajmuje jakieś 5 MB na HDD.

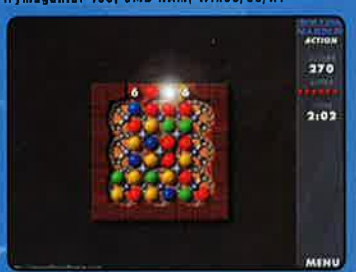
Wymagania: praktycznie dowolny PC

Rolling Marbles

(Tibo Software)

Kurczę - znowu fajna gra logiczna (nie ściemniam!). Wyobraźcie sobie dwuwymiarową kostkę Rubika - i to je ono! (jak mówią Czesi). Niby proste, ale to tylko tak się wydaje. Jak nie wierzysz - zagraj (szczególnie we dwóch). Dostępnych 10 leveli. Całość zajmuje 13 MB. I nie krzywcie się na wymagania - że niby takie niskie (?). Najpierw ją ukończ :). To _naprawdę_ dobra gra.

Wymagania: 486, 8MB RAM, Win95/98/NT



The Wheel of Time

(GT Interactive)

Gra łącząca FPP z przygodówką, RPG i grą akcji (więcej o tej grze znajdziecie w tym numerze CDA, w Recenzjach) osadzona w świecie fantasy. Warto się temu przyjrzeć... Demo depakuje się wstępnie do TEMPa... i potrzebuje blisko 150 MB na HDD! Hmmm... Radzę się też (szczególnie posiadaczom TNT) zapoznać z dokumentacją dema. Inne uwagi: F1 - help. Gra długo się uruchamia (trzeba cierpliwie poczekać).

Wymagania: PII 266, 64MB RAM, Win95/98, DirectX

Big Bang
(Project 2 Interactive)

Kosmiczny shooter 3D (FPP) w klimatach nawiązujący nieco do G-Police. Efektowna grafika, masa akcji. Demko zajmuje jakieś 27 MB. Klawiszologia - można samemu zdefiniować.

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Indiana Jones and the Infernal Machine
(LucasArts)

Rok 1947. Indiana Jones nadal szuka przygód... i je znajduje, szukając ruin Wieży Babel. A my mamy cool gierkę w 3D. Inna sprawa, że przegięto z

poziomem trudności (przynajmniej w demie). Ciekaw jestem, kto je uczciwie ukończy? Tych, którzy padną pocieszę, że za miesiąc podamy tipsy do dema (a może i pojawią się do pełnej wersji?). Więcej o grze powinniście znaleźć w tym numerze CDA, w recenzjach. Demo zajmuje ok. 72 MB, ale podczas depaku potrzebuje co najmniej 100 Mb wolnej przestrzeni na HDD. W grę wbudowany jest szczegółowy help. Uwaga: Gra się dluuugo depakuje, dluuugo instaluje i dluuuuuugo dogrywa. Potrzeba więc duuuużo cierpliwości. Aha - wbrew "światełku" u góry, udało mi się uruchomić demo także bez akceleratora! Tyle, że efekt był ogólnie psychodeliczny. Krótko mówiąc - nie polecam gry bez dopalacza.

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX, 3D akcelerator

Total Annihilation: Kingdoms
(GT Interactive)

RTS - prequel Total Annihilation, z akcją osadzoną tym razem w realiach fantasy. Niezłe, niezłe, nienajgorsze :). (A szczerze mówiąc - bardzo fajne!). Demo depakuje się wstępnie do TEMPa. Potrzebuje jakieś 45 MB na HDD. Dokładna klawiszologia w dokumentacji dema. Tutaj wersja minimum. A w ogóle to warto mieć do niej akcelerator.

Klawiszologia

A - atak
G - pilnuj
M - idź
P - patroluj
S - stop

K - kryj się on/off
L - załaduj jednostkę na...
U - wyładuj jednostkę na...
H - ulecz

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Dirt Track Racing
(Ratbag)

Hm, wyścigi samochodowe na błotnistej trasie? Ano tak. (Czego to ludzie nie wymyślą...) Demo depakuje się wstępnie do C:/Temp i zajmuje około 60 MB na HDD. Można zdefiniować od stopnia trudności i realizmu, po ilość okrążeń etc. Kilka tras i pojazdów do wyboru.

Klawiszologia

Kursory - sterowanie
X/Z - zmiany biegów
Spacja - ujęcia kamer
F3 - info o wyścigu
F12 - screenshot

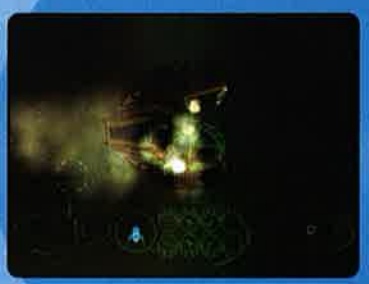
Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX 7.0 (!)

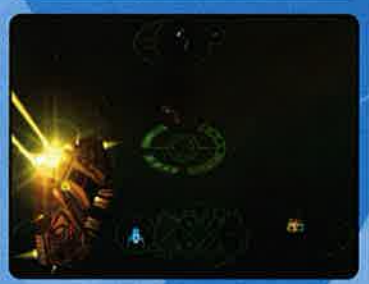
Phoenix
(Team17)

O tej grze pisaliśmy niedawno w zapowiedziach. Ogólnie - symulator walki w kosmosie + dodatkowe wątki kryminalne. W demie ograniczamy się tylko do walk - jest ich całkiem sporo: 3 playable misje + tryb skirmish. Ogólnie: gra dla fanów Wing Commander i pochodnych. Demo wstępnie depakuje się do TEMPa i zajmuje jakieś 100 MB. Niestety o klawiszologii nie ma za wiele w dokumentacji... :(.

Przy pierwszym uruchomieniu, odpal Phoenix Config.

Wymagania: P2-266, 64MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator





Tyrian 2000
(XSIV Games)

Eeech, łezka się w oku kręci. Klasyczna (do bólu) kosmiczna strzelaninka 2D. Galaga, Raptor - komu te tytuły coś mówią, będzie szczęśliwy :). Demo potrzebuje coś koło 7 MB na HDD. Grę uruchamiamy plikiem Tyrian 2K. Zwróćcie też uwagę czy - konfigurując grę - naciskacie klawisz Enter, a nie ESC. Enter zapisuje konfig (a dopiero to umożliwia grę).

Wymagania: P133, Win95/98, DirectX.

Columns Millennium
(Xtreme Games)

I jeszcze jeden klon Tetrisa. Tyle że mocno napakowany rozmaitymi bajerkami. Ale Tetris to Tetris :) Tylko jakim cudem demo zajmuje aż 10 MB???

Wymagania: P100, 16 MB RAM, Win95/98

CyberMind
(CyLog Software)

Czy ktoś pamięta taką grę logiczną - hit lat 70-tych - MasterMind? Nie? No to zobaczcie czym jarali się ludzie w czasach, gdy komputery miały wielkość sporych szaf :). Chodzi o to, by odgadnąć kolory kulek przeciwnika, na podstawie wskazówek, które są wyświetlane na ekranie (zresztą wszystko jest w helpie). To naprawdę zmusza do myślenia! Demko zajmuje całe 3 MB. Najlepiej odpalać go w hi-colorze.

Wymagania: praktycznie dowolny PC

Star Wars(R) Pit Droids(TM)
(LucasArts Learning)

Hmmm... Lemingi... pamiętacie tę grę? Panowie z LL na pewno pamiętali, bo inspiracja jest bardzo widoczna... Ale mniejsza o to. Po prostu fajna gra zręcznościowo - logiczna, z zabawnymi robotami - prosto z Phantom Menace - w roli głównej. Demo zajmuje ponad 20 MB na HDD.

Uwaga: dostępna jest tylko opcja Puzzle Chooser. Z niej wybieramy Puzzle Chose - i tam mamy dostęp do kilku misji, w wersji demo. Powodzenia :).

Wymagania: P166, 32 MB, Win95/98, DirectX

Close Combat IV: Battle of the Bulge
(Atomic Games)

Czwarta część znakomitej gry, łączącej elementy RTS i strategii - symulacja działań żołnierzy podczas II wojny światowej. Polecam! Tym razem - niemiecka ofensywa w Ardenach. Cała klawiszologia jest w pliku readme. Dostępna jedna misja, tutorial (spory) i opcja multiplayer.

Uwaga: Demo zajmuje blisko 100 MB - wcześniej depakuje się do C:/Temp, więc trzeba mieć tam dużo miejsca... i dużo cierpliwości, gdyż depak trwa dłuuugooo. No ale warto czekać...

Wymagania: P200, 32MB RAM, Win95/98, DirectX

Combat Mission
(Big Time Software)

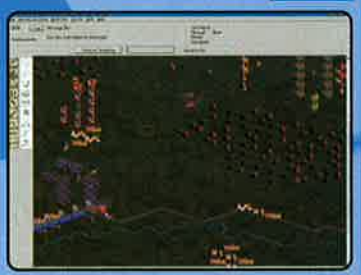
Oho, ho! Wyobraźcie sobie Close Combat rozgrywane w turach w 3D... (skrzyżowany z np. Myth2) i macie tę grę! Woow. To będzie przebój dla fanów strategii, lubiących czasy II wojny. Demo zajmuje ok. 21 MB.Poczytajcie dokumentację tego dema...

Uwaga: wymagania sprzętowe - jako że autorzy nie za bardzo chcieli je podać - są BARDZO przybliżone. Po odpaleniu dema musicie SAMI wczytać jeden z dwóch dostępnych scenariuszy.

Wymagania: P200, 32Mb, Win95/98, DirectX

Horse & Musket
(Shrapnel Games)

Niezła turowa strategia, osadzona w XVIII w. W demie macie bitwę w Gross-Jagersdorf (30.08.1757) - Prusacy vs Rosjanie. Gra zrobiona przez tych samych ludzi, którzy zmajstrowali m.in. "101st in Normandy". Pełna klawiszologia i manual w dokumentacji dema. To zaś potrzebuje jakieś 7 MB.



Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX.

Programy

- **DirectX 7.0 PL** - polska wersja najnowszej wersji biblioteki DirectX. Zaisntaluj, jeśli nie masz jej jeszcze - inaczej niektóre dema mogą nie działać.
- **Speaking Clock** - mówiący zegar. Szkoda, że nie po polsku, no ale...
- **Windows Blinds** - ten program zmieni nie do poznania wygląd Twego Windowsa...
- **Windows Blinds Skins** - dodatkowe powłoki do Windows Blinds
- **Protector Plus** - najnowsza wersja antywirusa
- **CD-Action Search 2000** - baza danych: zawartość naszych CDków
- **WinOptimizer DeLuxe** - "kombajn", który m.in. porobi porządki na HDD (ale nie tylko to), np. wyszukując zdublowane pliki, puste katalogi itp., itd., itd.
- **Irfan View 3.07** - Najlepsza i darmowa przeglądarką do wszystkich plików multimedialnych.

Extras

- **Bonus 1** - różne ciekawe rzeczy: ikony, screen-savery, tapety, theme-packi, przydatne użytki, skiny do WinAmpa, zabawne programiki itp. Ponad 20 MB.
- **Bonus 2** - raj gracza. Tipsy, trainery, edytory, dodatkowe levele, dodatki do gier, save'y, nowe levele itp. Razem około 19 MB.
- **Pomocna Dłoń** - Wasze anonse do PD.
- **FPP-Zone** - znów ponad 15 MB dla fanów rozmaitych gier FPP.
- **MP-Zone** - a teraz około 5 MB dla tych, którzy lubią MP3.
- **Seventeen** - teledysk grupy Seventeen (utwór Obsesja). Ponad 30 Mb.
- **Scena** - ponad 40 MB dem, grafik, modułów, polski mag etc. W tym min. coś dla fanów ZX Spectrum...
- **Magix Waves** - kolejna porcja sampli (wave'ów) do Magix Music Makera 2.0.
- **Patche:** FIFA 2000, Shadow Man, NHL 2000 Roster.

HARDWARE

Zamieszczone tu programy odwołują się do tekstów, zamieszczonych w dziale Hardware w tym i poprzednim CDA.

- **Chroma 1.02** - Program do zmiany ustawień wyglądu powłoki Windows. D
- **Power Strip 2.54** - Najlepszy program do zmiany ustawień kart graficznych, w tym do ich podkręcania.
- **Tweak All 1.2.3** - Pomaga zmienić wiele użytecznych parametrów Windows.
- **MB Probe 1.0** - Monitoruje funkcje sprzętowe płyty głównej (prędkość wiatraczka, temperatura na dołączonym termistorze itp.)
- **WCPUID 2.6d** - Podaje dokładne parametry procesora, w tym jego prędkość.
- **SoftFSB 1.70** - Pozwala zmienić "w locie" częstotliwość taktowania magistrali systemowej (FSB). Uwaga! niewłaściwe użytkowanie może spowodować nieprawidłowe działanie lub nawet uszkodzenie komputera!
- **SiSoft SANDRA 5.30** - Rozbudowany pakiet do analizowania wielu parametrów komputera i systemu operacyjnego.
- **TweakDUN 2.23** - Pozwala poprawić wydajność połączenia z Internetem przez modem.

INDEX DEM

- 3D Frog Man
- Big Bang
- Close Combat IV: Battle of the Bulge
- Columns Millennium
- Combat Mission
- CyberMind
- Dirt Track Racing
- Easy Bridge
- Horse & Musket
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Phoenix
- Rolling Marbles
- Sega Rally 2
- Spirit of Speed 1937
- Star Wars: Pit Droids
- Total Annihilation: Kingdoms
- Tyrian 2000
- Wheel of Time
- WinBlock 2.2

Indeks DeM 1999

Indeks dem zamieszczonych na Cover CD w numerach 1-12/99 CDA. W sumie zamieściliśmy jakieś 230 dem (czyli około 19 co numer!). Ich objętości wolimy nawet nie liczyć...

Powieś nad komputerem

3D Cracanoid Ultra - 07/99
3D Space Fighter - 05/99

A

Aargon - 06/99
Abalone - 05/99
Age of Wonders - 11/99
Airline Tycoon - 07/99
AirLine Tycoon PL - 09/99
Akuma - Demon Spawn - 12/99
Aliens vs Predator (Alien demo) - 04/99
Aliens vs Predator (Marine demo) - 02/99
Aliens vs Predator (Predator demo) - 03/99
Align It! - 02/99
Ancient Conquest PL - 05/99
Anno Domini 1602 PL - 07/99
Apache vs Havoc - 06/99
Arcade Pool 2 - 10/99
Armored Fist 3 - 12/99
Army Men: Toys in Space - 12/99
Asghan - 01/99
Aztec - 11/99

B

Battle Girl - 11/99
BattleZone 2 - 10/99
Beatdown - 05/99
Bfris - 04/99
BHunter - 11/99
Braveheart - 08/99
Breakneck - 08/99
Buzzle Puzzle Demo - 09/99
Bzzz 2 - 03/99

C

Capsule - 02/99
Carnivores - 01/99
Carnivores II - 12/99
Castrol Honda Superbike 2000 - 09/99
Championship Spades v7.0+ - 08/99
Checkers - 05/99
ChessPartner 4.1 - 06/99
Chomper3D - 07/99
Chronicles of the Black Moon - 08/99
Civilization: Call to Power - 09/99
Close Approach - 06/99
Close Combat III - 03/99
Codename Eagle - 12/99
Colony - 12/99
Commandos: Beyond the Call of Duty - 03/99
Constructor 2: Street Wars - 06/99
Corsairs - 06/99
Curse of Ra - 01/99
Cutthroats - 10/99
Cybermercs - 01/99

D

Dark Vengeance - 02/99
Darkstone - 11/99
Dead Reckoning - 03/99
Deer Avenger - 02/99
Deer Avenger 2 - 11/99
Deer Hunter 2 - 04/99
Deer's Revenge Demo - 09/99
Delta Force 2 - 11/99
Descent 3 - 01/99
Descent: Freespace 2 - 10/99
Digging Jim - 06/99
Disciples: Sacred Lands - 10/99
Disney's Tarzan Action Game - 11/99
Dragon Castle - 06/99
Drakan: Order of the Flame - 07/99
Driver - 11/99

E

Excessive Speed - 03/99
Expendable - 07/99
Expert Pool - 11/99
Extreme Trial Motocross - 04/99

F

F-22 Lightning 3 - 08/99
Field & Stream: Trophy Buck - 04/99
FIFA 99 - 02/99
Firefight - 05/99
Force 21 - 09/99

G

Gangsters - 02/99
General - 06/99
GLBlocks - 07/99
Gorky 17 - 10/99
Grand Prix 500 - 10/99
Grand Theft Auto 2 - 11/99
Grand Touring Cars - 02/99
Gromada - 06/99
Gruntz - 03/99
Grunwald - 12/99
Guardian of Darkness - 03/99

H

H.E.D.Z. - 02/99
Half-Life: Uplink - 04/99
Hatfield & McCoys - 12/99
Heavy Gear II - 01/99
Heroes of Might & Magic 3 - 05/99
Hidden & Dangerous - 07/99
Homeworld - 11/99
Hype - The Time Quest - 11/99

I

Imperialism II: Age of Exploration - 04/99

J

Jakkal - 01/99
Jazz Jackrabbit 2: Secret Files - 07/99
Jeff's Gordon XS Racing - 08/99
KChess Elite 32 - 11/99
Killer Tank - 02/99
Kingpin - 05/99
King's Quest VIII: The Mask Of Eternity - 02/99
Klingon Honor Guard - 04/99

L

Lamentation Sword - 05/99
Lander - 04/99
Legacy of Kain: Soul Reaver - 11/99
Livewire - 05/99
Lords of Magic SE - 01/99

M

Machines - 04/99
MadTrax - 01/99
Malkari - 07/99
Mars Maniac - 06/99
MechWarrior 3 - 06/99
Midtown Madness - 10/99
MIG 29 Fulcrum - 01/99
Mike Stewart's Pro Bodyboarding - 04/99
Mission Risk - 07/99
Mortyr - 11/99
Myth II: Soulblighter - 02/99

N

NASCAR Revolution - 02/99
NBA Inside Drive 2000 - 11/99
NBA Live 2000 - 12/99
NBA Live 99 - 03/99
Nerf: ArenaBlast - 12/99
Netris v2.5 - 10/99
NHL 2000 - 11/99
North vs. South - 06/99

O

Official Formula One Racing - 07/99
Otchłań - 12/99

P

Pandora's Box - 08/99
Panzer General 3D Assault - 09/99
Peacemaker - 08/99
Pharaoh - 12/99
Pizza Syndicate - 09/99
Pong - 12/99
Prince of Persia 3D - 10/99
Pro Pilot '99 - 04/99
Pro Pinball: Big Race USA - 03/99
Puma Street Soccer - 06/99

Q

Quadra - 12/99
Quest for Glory V: Dragon Fire - 03/99

R

Radio Control Racers - 12/99
Railroad Tycoon II: The Second Century - 06/99
Rainbow Six: Rogue Spear - 11/99
Rayman 2 - 11/99
Red Odyssey - 05/99
Redguard (The Elder Scrolls Adventures) - 03/99
Redline - 04/99
Remington Top Shot - 03/99
Requiem: Avenging Angel - 01/99
Resident Evil 2 - 03/99
Revenant - 10/99
Re-volt - 08/99
Rich Diamond - 07/99
Robby - 05/99
Robosaurus Vs Space Bastards - 04/99
Rollcage - 04/99
RollerCoaster Tycoon - 04/99
Russian Roulette II - 07/99
Ruthless.com - 01/99

S

Seed - 10/99
Settlers 3 - 01/99
Shadow Company: Left for Dead - 07/99
Shadow Man - 10/99
Shattered Light - 07/99
Sid Meier's Alien Crossfire - 12/99
Sid Meier's Alpha Centauri - 02/99
Sinistar: Unleashed - 09/99
Slave Zero - 07/99
Space Bunnies Must Die! - 07/99
Spec Ops II: Green Berets - 12/99
Sports Car GT - 06/99
Star Wars: Episode 1 Racer - 08/99
Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace - 08/99
Star Wars: Rogue Squadron - 02/99
Star Wars: The Gungan Frontier - 07/99
Starfleet Command - 11/99
Starshot: Space Circus Fever - 06/99
Starsiege - 06/99
Storm - 06/99
Superbike World Championship - 05/99
Swarm Assault - 12/99
Swarog - 05/99
System Shock 2 - 10/99

T

Tachyon: The Fringe - 12/99
Tankctics - 05/99
TankRacer - 05/99
Test Drive of Road II - 01/99
Tetris99 - 07/99
The Settlers III: Quest of the Amazons - 12/99
Thief: The Dark Project - 01/99
Thief: The Dark Project Gold - 11/99
Thrust, Twist'n Turn - 08/99
Thunder Brigade - 02/99
Tiny Trails - 02/99
TOCA 2: Touring Cars - 03/99
Tomb Raider 3 - 04/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation - 12/99
Tomb Raider II: Golden Mask - 07/99
Tomb Raider III - 01/99
Tomb Raider2: Golden Mask FULL - 10/99
Tonic Trouble - 02/99
Tricky Style - 12/99
Tridonis - 09/99
Tunguska - 06/99
TUROK 2: Seeds of Evil - 04/99
Tzar - 12/99

U

UEFA Champions League - 07/99
Ultimate 8 Ball - 07/99
Unreal Tournament - 12/99
Uprising II - 01/99

V

Vegas Games 2000 - 01/99
Viper Racing - 01/99
Virtual Pool 2 - 03/99
Virtual Sailor - 08/99
Volcano - 02/99
V-Rally - 06/99
Vulture - 04/99

W

Wargasm - 01/99
Warhammer 40.000: Chaos Gate - 02/99
Warhammer 40.000: Rites of War - 08/99
Warzone 2100 - 02/99
WCW Nitro - 05/99
Wild Metal Country - 05/99
Wild Wild West - 12/99
Wilk i Zając - 05/99
Wirtualne Puzzle - 04/99
World League Soccer '99 - 03/99
Wormageddon - 04/99

X

X-Wing Alliance - 05/99

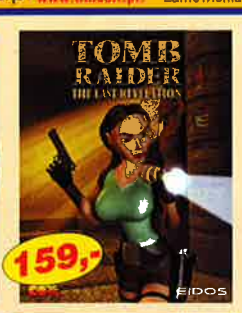
(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY

TimSoft COMPUTER SOFTWARE

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 grudnia 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C01 na adres: TimSoft, 75-916 Koszalin skr. pocztowa 211.



przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennicznika gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	3D Ultra Pool	99,00
	A.D. 2044 PL	45,00
H	Abe's Exodus	99,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
N	Age of Empires 2	229,00
N	Age of Wonders	159,00
	Air Warrior III 3DFX	89,00
H	Airline Tycoon PL	69,95
	Alien vs Predator	99,00
	Alpha Centauri	99,00
N	Amerzone PL	159,00
H	Ancient Conquest PL	79,00
H	Anno 1602 PL	99,00
	Army Man 2	165,00
N	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
N	Baldurs Gate + Misje PL	149,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	Baldurs Gate PL	149,00
	Balls of Steel	59,95
	Battle Isle II + misje PL	29,95
	Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
	Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Betrayal at Antara	69,95
	Blood 2	69,95
	Braveheart	165,00
	Broken Sword II PL	59,95
N	Brydż '99 PL	79,00
H	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	49,00
	Carmageddon	59,95
	Carmageddon 2	149,95
N	Castrol Honda Superbike 2000 PL	59,95
	Championship Manager 3 + liga PL	155,00
	Championship Manager 97/98	119,00
	Chessmaster 5500	69,00
N	Chessmaster 7000	169,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat 3	220,00
N	Close Combat IV	159,00
N	Codename Eagle	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	99,00
	Creatures 2	69,00
N	Creatures 3	99,00
N	Creatures Adventures	99,00
	Cutthroats	165,00
	Cyberstorm 2	69,95
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Dark Vengeance	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	155,00
N	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
H	DIABLO	69,95
N	DIABLO 2	155,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
	Discworld Noir	99,00
	Double Agent	49,95
	Drakan	99,00
N	Driver	99,00
N	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dune 2000	99,95
	Dungeon Keeper 2 PL	99,00
	Dungeon Keeper PL	59,95
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
N	Earth 2150 PL	89,95
	Echelon	69,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Extreme Assault PL	29,90
N	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	35,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	35,00
N	F-22 Lighting 3	149,00
	Falcon 3.0	35,00
	Fall Weiss 1939	59,95
N	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	59,95
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '99	59,95
H	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	Fighting Force (3Dfx)	99,95
H	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
N	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Battle Group)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
N	Flight Unlimited 3	145,00
N	Flojd PL	69,95
	Flyf	155,95
	Flying Corps	59,95
	Force 21	159,00
N	FreeSpace 2:Wielka wojna PL	79,00
	Future Cop L.A.P.D.	59,95
N	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	129,00
N	Gold Games 3	99,95
	Gorky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	146,00
	Grand Prix Legend	69,00
H	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Caesar	79,95
	Great Battles of Hannibal	79,95
	Gruntz PL	49,95
	Gubble	35,00
N	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
	Half Life	79,00
N	Half Life:Opposing Force	99,00
	Hard Truck	35,00
	Heavy Gear	49,95
	Heretic 2	109,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
	Hidden & Dangerous	159,95
	Hind	35,00
N	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
	Icarus PL	79,95
	iF/A 18 E Carrier	99,00
	Ignition	59,95
	iM1A2 Abrams	49,95
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
	Industry Giant	49,95
	Insane Speedway 2	79,95
	Interstate'76+NitroRiders	99,95
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
H	Jagged Alliance 2 PL	89,95
N	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
N	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	King Quest Collection	59,95
	KingPin	169,00
H	Knights & Merchants PL	49,95
N	Kronika Czarnego Księżyca PL	69,00
	Książę i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
	Lands of Lore II	59,95
	Lands of Lore III	99,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
N	Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
N	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
N	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Lieth-World Spiral PL	89,95
	Liberation Day	79,95
N	Liga Polska Manager 2000 PL	99,95
	Light House	69,95
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwale Commander	149,00
	Mad Trax	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Maikart	149,00
	Mayday PL	49,95
	MDK PL	59,95
N	Might & Magic VII PL	149,00
	Monaco Grand Prix II	69,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Moto Racer 2	155,00
	Myst	69,95
N	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
N	NBA 2000	99,00
	NBA 99	99,00
H	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
N	NHL 2000	99,00
N	Nocturne	159,00
N	Nomad Soul	165,00
	North vs South	149,00
	Operational Art Of War	59,95
	Outpost	69,95
	Pandemonium 2,CD	89,00
N	Panzer Commander	155,00
H	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	PGA Golf	159,95
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
N	Pharaon PL	159,00
	Pinball 3D	69,95
	Pinball Timeshock	59,95
N	Pizza Syndikate PL	69,95
N	Police Quest SWAT 2	69,95
	Popolous 3: The Beginning PL	59,95
	Postal	59,95
	Powerboat Racing	59,95
	Premier League Football Man. 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
N	Prince of Persia 3D	99,00
	Propllot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
N	Quake 3:Arena	165,00
	Quake II Ground Zero	59,95
	QUEST FOR GLORY	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
N	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
N	Railroad Tycoon Deluxe	35,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
N	Rally Championship '99 PL	99,00
N	Rayman 2	99,00
N	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
H	Recoil	59,95
N	Red Baron 2	69,95
	Red Baron 3D	155,95
	Redguard	159,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Requiem-Avenging Angel	159,00
	Return to Krondor	155,00
N	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
H	Rogue Spear	159,00
N	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Sanitarium	155,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Semper Fi	79,00
N	Septerra Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
	Settlers 3 PL	149,00
N	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	79,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
N	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 2000	59,95
H	Sim City 3000 PL	99,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
	SIN	69,00
	Skaut Kwatermaster PL	29,95
	Spearhead	99,00
N	Spec Ops 2	159,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Siege Universe	159,00
	Star Wars Epis.I:Ins. Guide	149,00
	Star Wars Epis.I:Phantom Menace	199,00
	Star Wars Epis.I:Racer	199,00
	Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	79,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike World Championship	99,00
N	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	155,00
N	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thrust, Twist & Turn	155,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
N	Tomb Raider 4:Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II + Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
	Total Anihilation - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
N	Trophy Rivers - Fly Fishing	69,95
N	Turgunka-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
N	Tzar PL	69,00
	UEFA Champios League 98/99	165,00
	UFO'S PL	39,95
	Ultra Fighters	79,00
	Unreal	69,00
N	Unreal Misje: Return to Na Pali	79,00
N	Unreal Tournament	99,00
	Vangers	59,95
N	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	69,95
	Wages Of War	59,95
	War of the Worlds	59,95
N	WARCRAFT I	35,00
H	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Roles of War	159,00
	Warhammer Shadow of Hornet Rat	69,95
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
	Wing Commander Prophecy	59,95
	Worms	35,00
N	Worms Armageddon PL	69,00
H	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	155,00
	X-Beyond the Frontier	99,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

Zupełnie Nowe!

• THIEF 2

To już pewne - będzie następca Thiefa! Jednak Looking Glass nie chce na razie zdradzić więcej szczegółów.

• THE BEST 1993-1999

Oto lista najlepiej sprzedających się gier (na rynku amerykańskim) w latach 1993-99.
Jak zawsze w wypadku Amerykanów, ich statystyki są nieco szokujące dla mieszkańców Europy.

1. Myst (4,236,198 egz.)
2. Microsoft Flight Simulator (2,781,288)
3. Doom II (1,553,587)
4. Riven: The Sequel to Myst (1,305,595)
5. Monopoly Game (1,273,553)
6. Warcraft II (1,250,675)
7. Diablo (1,176,457)
8. Doom (1,154,541)
9. Sim City 2000 (1,136,244)
10. Dark Forces (952,033)
11. Duke Nukem 3D (946,664)
12. Deer Hunter (944,703)
13. 7th Guest (926,948)
14. Starcraft (906,128)
15. Microsoft Return to Arcade (902,313)
16. Lego Island (867,005)
17. Command & Conquer: Red Alert (869,623)
18. Sim City Classic (827,535)
19. Barbie Fashion Designer (825,655)
20. Ultimate Doom (787,397)

Hmmm... jak się to porówna z ilością sprzedanych (w samej Japonii) kopii Final Fantasy 8 - to robi się to troszkę śmiesze. No i gdzie np. Quake 1 i 2???? Coś nam tu nie gra...

• DIABLO 2... KIEDY?!!!

Blizzard ponownie przesunął premierę Diablo 2!!! Tym razem na bliżej nieokreślony termin "wczesny rok 2000". W oficjalnym stanowisku firmy było mnóstwo słów, ale zero konkretów. "Gra jest ambitna, wielka, bla bla bla, tym samym jest to wielkie wyzwanie dla twórców, bla bla bla, czynimy wszelkie starania bla bla bla". I tak na ładnych parę kilo... Ktoś tu sobie leci w kulki?

• INDY VS LARA!

Tak się dziwnie (albo specjalnie?) złożyło, że daty premier TR4 i Indiana Jones and the Infernal Machine ustalono... na ten sam dzień. Zapewne po to, by sprawdzić, który archeolog jest ważniejszy :). Ale czego by nie mówić - Indy był pierwszy, więc Lara może być co najwyżej żeńską wersją Indiany. A propos - akcja tego IJ toczy się w roku 1947... starość nie radość, Indy!

Herosi na żywo

Co to jest cykl Might & Magic albo Heroes of Might & Magic, nie muszę chyba tłumaczyć fanom RPG i turowych strategii. Osób lubiących takie gatunki gier jest wiele. Ale przecież zostały jeszcze miliony graczy - potencjalnych klientów. Grzechem byłoby pozostawić ich samym sobie. Zatem 3DO postanowiło wykonać podwójne salto z trzema obrotami...

Mac Abra

Bo tylko w taki sposób mogę określić zamysł wydania gry, bazującej na świecie wykreowanym w obu tych cyklach, ale poza tym utrzymanej w zupełnie odmiennej konwencji. Jakiej? Otóż - gry akcji!!! Tak, oczy Was nie mylą. Crusaders of Might & Magic będzie grą akcji, zrealizowaną w 3D, w konwencji przypominającej Drakana czy np. Tomb Raider. Fanów pewnie na chwilę zamurowało (tak jak mnie na początku). Ale - czemu nie? Nie uważam tego za szarganie świętości (co innego jakby przerobili HoMM na RTSa :)). To może być nawet niezłe... Zresztą, zdaje się, że takie "skoki w bok" stają się ostatnio modne - w końcu mówi się coś o grze FPP (bodaj) o nazwie C&C: Renegade (czy jakoś tak - sorry, fanem gier FPP nie jestem, więc tytułu dokładnie nie pamiętam). Zatem po chwilowym szoku ochłonąłem i podszedłem do tej inicjatywy z życzliwością.

Tym bardziej, że screeny nastrajają dość optymistycznie.

Grafika jest naprawdę na poziomie - a wzbogacona ma zostać masą sekwencji FMV (Full Motion Video). Z zapowiedzi wynika, że sterowanie nie będzie przegięte, a jednocześnie zapewni nam dużą swobodę w walce na najrozmaitszą broń białą (i magiczną). Co więcej, autorzy nie zapominają gdzie są ich korzenie - Crusaders nie będzie tylko łupaniną; delikatne elementy RPG, (tak w charakterystyce postaci, jak i w sposobie prowadzenia walk) zapewne ucieszą tych, którzy od wszelkich Die by the Sword itd. wolą uczciwego rolpleja. A i dla fanów strategii też nie braknie paru atrakcji. Jednocześnie zaś Crusaders pozostaje dynamiczną i dość krwistą grą akcji... Cóż, prywatnie uważam, że będzie to trudne do pogodzenia - no, ale myślmy pozytywnie :).

O samej fabule (jak i grze) nie wiadomo jeszcze za wiele. Wcielamy się w młodego żołnierza, imieniem Drake. Jego rodzina została właśnie wykończona przez martwiaków. Drakan wstępuje do High Guard i poprzysięga zemstę. Wraz z nim penetrujemy nowe, dotąd nieznane zakamarki tego świata, napotykając dobrze znane stwory (choć pojawi się też sporo niespodzianek). Nie zabraknie okazji, by zbroczyć miecz we wrażej krwi i cisnąć parę bojowych zaklęć.

Gra ukaże się na PC i PSX - ponoć jeszcze w tym roku, a raczej jednak pod jego koniec... Wskazane będzie posiadanie akceleratora.

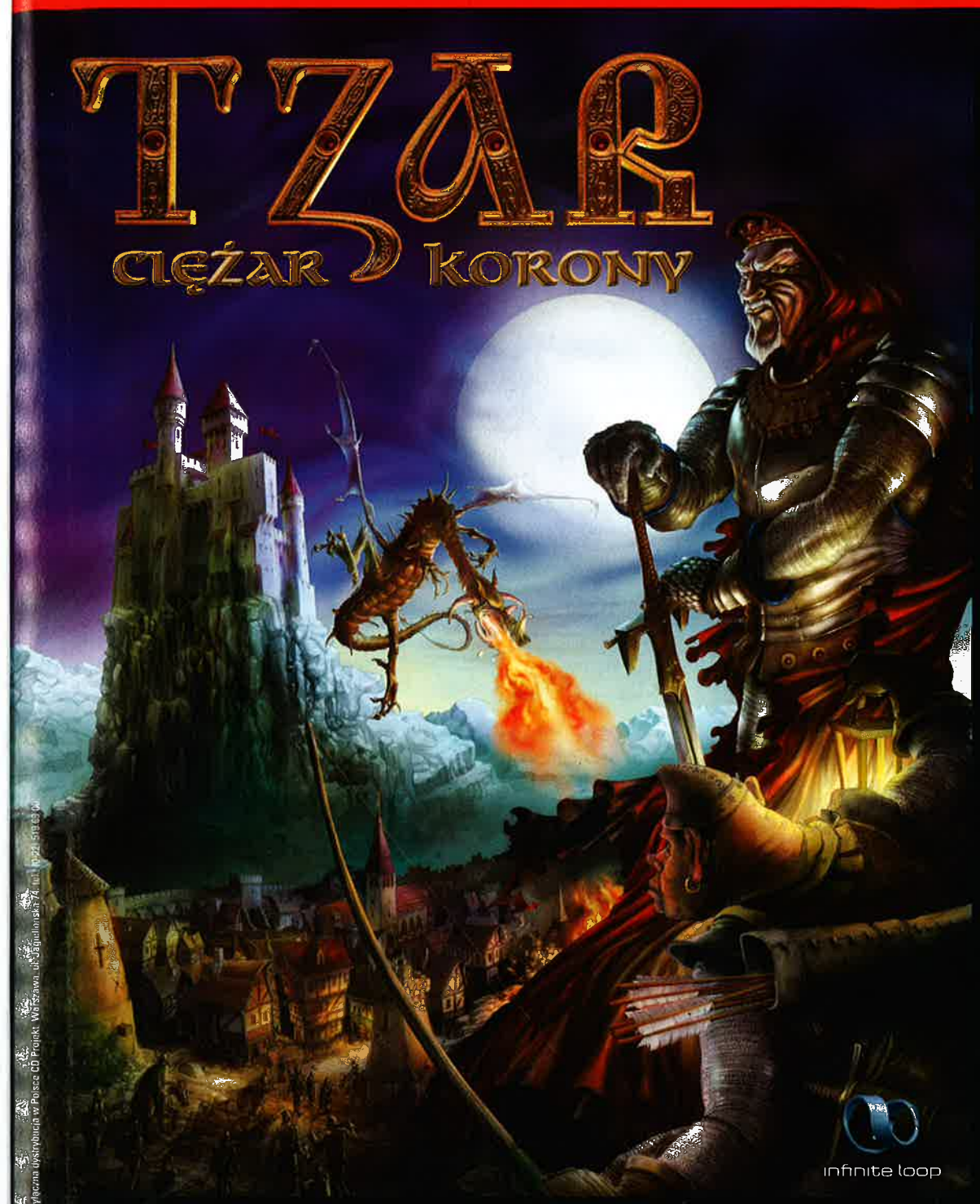
□

Crusaders of Might & Magic
3DO

Czy pamiętasz noce spędzone nad Warcraft™ II?

Na pewno! Takich gier się nie zapomina. Teraz, czekając na kolejną część Warcrafta™ proponujemy Ci wspaniałą grę, w której odnajdziesz wszystko to, co kochałeś w Wacraft II™ i jeszcze więcej. Nadszedł czas na...

TZAR
CIĘŻAR KORONY



infinite loop

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości. Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Twój ojciec był dobrym królem. Władał swym państwem ponad 50 lat. Doprowadził do scalenia ziem sąsiednich nacji, oraz do rozkwitu gospodarczego i militarnego. Królestwo było wielkie i potężne jak nigdy dotąd. Jednak za granicami państwa zaczęły się zbierać - znęcone bogactwem - siły Zła. Pewnego dnia stało się to co było nieuchronne. Przerażające hordy, wsparte najemnikami zaatakowały. Rozpoczęła się długa i krwawa wojna. W jednej z ostatnich bitew zginął król. Królestwo pogrążyło się w chaosie i walkach wewnętrznych skutecznie podsycanych intrygami wroga.

Od śmierci ojca minęło już 20 lat. Ty jesteś jedynym prawowitym spadkobiercą tronu. Z garstką sojuszników podejmujesz próbę ponownego scalenia królestwa. Twoim zadaniem będzie odkrycie źródła Zła, poznanie tajników władania poddanymi, oraz przywrócenie chwały królestwu Twojego ojca. Nie zwlekaj, rozpocznij swoją drogę do tronu !

Imperium

Twoim zadaniem jest zbudowanie ogromnego imperium oraz oczywiście przetrwanie (mapy w grze mają rozmiar do 512 na 512 pól !). Aby tego dokonać będziesz musiał zajmować się m.in. wydobywaniem surowców (8 o całkowicie różnym zastosowaniu), produkowaniem wojska, budowaniem fortyfikacji oraz infrastruktury osad. W grze znajdują się trzy rasy (Europejczycy, Azjaci, Arabowie), z których każda charakteryzuje się unikalnymi jednostkami oraz budynkami.

Podbój Świata

Każda z ras ma 25 odmiennych jednostek. Gracz może grupować je w dowolne większe lub mniejsze formacje i wydawać im specjalne rozkazy. Do każdego zgrupowania wojsk może być przypisany unikalny skrót klawiszy, dzięki któremu można je szybko odnaleźć i wydać mu polecenie. To skuteczny sposób na uniknięcie chaosu na polu bitwy. Natomiast dzięki zaawansowanej sztucznej inteligencji, zarówno jednostek jak i komputerowego przeciwnika, każda bitwa i wojna jest niezwykle pasjonująca i stanowi nie lada wyzwanie, nawet dla wytrawnych graczy.

Wybierz swoje przeznaczenie

Każdy gracz może wybrać kompletnie odmienne drogi budowania mocarstwa - „Drogę Religii", „Drogę Magii", „Drogę Chwały" oraz „Drogę Handlu i Wymiany". Po obraniu każdej z dróg gracz będzie miał do dyspozycji charakterystyczne tylko dla niej budynki, jednostki oraz zaklęcia. Daje to w efekcie cztery różne „drzewa rozwoju technologicznego".

To oczywiście nie wszystko. W grze znajdziesz również opcje handlu i dyplomacji, rozgrywki multi-player (z udziałem do 8 graczy przez Internet lub sieć LAN), edytor map, i wiele wiele więcej.

niska cena **69** złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

Pamiętaj, jeśli kochałeś Warcraft™ 2, pokochasz również Tzara!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69;
Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Tzar © 1999 PAN Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Warcraft jest zastrzeżonym znakiem towarowym Blizzard Inc. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt: Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Zupełnie Nowe!

• KINOWY DOOM?

Kiedyś mówiło się dużo o filmie na motywach Dooma. Ponoć główną rolę miał grać Bruce Campbell (bohater serii Evil Dead). Lecz cóż - to wszystko były tylko plotki. Oficjalne stanowisko jest natomiast takie: filmu na motywach Dooma nie ma i nie będzie :(.

• WOLFENSTEIN 2000

Jest z nim troszkę zamieszania. Raz, że nie do końca wiadomo jak ta gra ma się tak naprawdę nazywać - ponoć finalna wersja nazwy to Castle Wolfenstein 2000. Po drugie, nie do końca wiadomo nawet KTO ma ją zrobić. Najpierw zgłosiła się Xatrix, potem szefostwo id uznało, że Raven Software - tylko po to, by po paru miesiącach z powrotem zatrudnić xatrixowców. Mimo tego zamieszania, prace idą naprzód i mówi się, że gra pojawi się pod choinkę roku 2000.

• INTERSTATE '82

Twórcy tej gry dementują plotki, jakby gra miała się opóźnić. Premiera gry nastąpi w zapowiadanym miejscu i czasie!

• SIMTHEME PARK

AE i Bullfrog zakończyły pracę nad grą SimTheme Park. Będzie to coś, co wygląda jak skrzyżowanie SimCity3000 i kultowego Theme Park. Ogólnie - zarządzamy lunaparkiem, podzielonym na sekcje: Space Zone, The Lost Kingdom, Land of Wonders i Halloween. Gierka chodzi z akceleratorem - ale i na golym PC ma wyglądać całkiem nieźle. Zastosowano też specjalny, bardzo realistyczny system dźwięku - np. jadąc kolejką w tunelu, masz odruchowo pochylać głowę...

• SUMMONER

O tej grze niedawno pisaliśmy w zapowiedziach. W międzyczasie datę premiery ustalono na koniec roku 2000. No i pokazano nowe obrazki. Oto parę z nich. Ogólnie gierka zapowiada się na spory hicior w swej kategorii...

• 20.000 RYCERZY...

...i 20.000 kupców. Czyli w sumie 20.000 Knight & Merchants. A ściślej PONAD 20.000 egz. tej gry zostało sprzedanych w Polsce przez TopWare. Po Earth 2140 i Jacku Orlando jest to już trzecia topwareowska gra, która sprzedała się w ponad 20.000 egz. To jest aluzja, prosimy niektórych dystrybutorów - jak widać można sprzedać dobrą grę za sensowną cenę i zrobić na tym niezły interes!

• GIERKI PL

***Worms Armageddon PL**

Robale, to niewątpliwe jeden z najbardziej odkrywczych pomysłów branży gier komputerowych. Powiedzcie sami - jak mogłoby się nie spodobać komuś atakowanie przeciwnika za pomocą agresywnej staruszki, wściekłej krowy lub wybuchowej owcy? Absurdalny humor, wspaniałe wykonanie oraz wprost nieziemska grywalność, to największe atuty Worms Armageddon. Dzięki firmie CD Projekt gra zyska dwa nowe - rewelacyjną cenę (69 zł!!!) oraz polskojęzyczną wersję. To się nazywa powrót w wielkim stylu! WA szukajcie w sklepach już w grudniu.

Jeremy McGrath's Supercross 2000

Jeremy McGrath był pierwszym zawodnikiem, który jako amator zwyciężył Supercross Championship (1989). Warto dodać, że ten facet aż sześciokrotnie wygrywał w klasie 250cc, co nadal jest nie pobitym rekordem. Jeremy McGrath jest jednocześnie jedną z kluczowych postaci współpracujących przy nowej grze Acclaim, zatytułowanej Jeremy McGrath's Supercross 2000.

INQUISITOR

Nie są to podobno puste słowa. Jeremy aktywnie współpracuje przy grze, konsultując takie rzeczy jak opracowywanie - wygląd tras, strategię jazdy, zachowanie motocykli. Mistrz będzie również komentatorem rajdów (podpowiedzi podczas jazdy, tutorial) i pierwszą osobą, która poda Ci rękę, gdy zwyciężysz :). Jeremy McGrath jest przekonany o tym, że giera, której poświęca tyle czasu, okaże się sukcesem. Z kilku wypowiedzi, które dotychczas udzielił prasie, wyłowiłem jedną: "Pracujemy nad grą, wiernym odbiciem prawdziwych zmagań Supercross Championship. Jestem pewien, że ją pokochacie." Trudno powiedzieć, czy to uczucie będzie równie gorące na wschód od Odry, należy się jednak spodziewać, że gra będzie przygotowywana bardzo rzetelnie, a dla fanów motocrossu stanie się nowym bożyszczem.

W Supercross 2000 znajdzie się osiem wiernie odwzorowanych, licencjonowanych tras motocrossowych, takich jak: Glen Helen, Red Bud, Spring Creek, Motocross 338, Bud's Creek, Brome-Tioga, Steel City i Washougal. Dodatkowo będzie można pościgać się na oryginalnych, zaprojektowanych specjalnie dla gry, ośmiu halowych trasach. Oczywiście zmierzymy się z samym J. McGrathem i innymi gwiazdami tego sportu. Mistrzostwa zostaną rozegrane w dwóch kategoriach: 125 i 250cc. Motory będzie można nieco zmodyfikować (twardość zawieszenia), postarano się o autentyczne barwy, wygląd maszyn i kierowców (oryginalne uniformy). Oczywiście dzięki motion capture motocykle i zawodnicy będą nadzwyczaj realni i przy odrobinie fantazji nie odróżnimy ich od oryginałów. Na bandach ujrzycie logosy firm, które w rzeczywistości sponsorują ten sport. Pomyślano również o innych dekoracjach , które dokładnie skopiowano z prawdziwych wyścigów. Nie zapomniano także o efektach specjalnych w postaci rozbryzgów wody, śladów kół motoru, kurzawy czy też widowiskowych animacji wypadków. Kiedy znajdziecie się już na torze, a nie będzie to wyścig halowy, możecie spodziewać się niespodzianek związanych z pogodą. Wolne trasy w trybie practice będą rozgrywały się na pustyni, w lesie, na plaży. Jedną z najciekawszych opcji będzie 3-D Track Editor, który zostanie wkomponowany w grę. Dzięki niemu będziecie mieli możliwość samodzielnego zaprojektowania trasy. W programie znajdą się też szczegółowe tabelki - statystyki związane z zawodami motocrossowymi i zawodnikami.

Premiera gry przewidziana jest już na dniach, silniki już się grzeją. Czas odstawić motorynkę do piwnicy i zasiąść do Jeremy McGrath's Supercross 2000. □

Jeremy McGrath's Supercross 2000.
Acclaim

EARTH 2150

polska gra!

ESCAPE FROM THE BLUE PLANET

Apokaliptyczna wizja końca świata odżyła w sercach i umysłach mieszkańców Ziemi. Zbliżająca się katastrofa w 2150 roku może na zawsze odmienić losy Błękitnej Planety. Niestety, czas jest nieubłagany... Tylko od Ciebie zależy czy dojdzie do zagłady gatunku ludzkiego. Kto umrze, kto przetrwa? Zadecyduj!

już w sprzedaży – 89,95 zł!

TopWare INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

Okładki na pełne wersje

Małe, znaczy piękne?

Sterowane radiowo pojazdy stały się ostatnio niezwykle popularne i muszę przyznać, że ze zdziwieniem notuję kolejny tytuł, oparty na tym pomyśle. Przypomnę tylko, że jeszcze niedawno prezentowaliśmy podobną w idei grę 3D Ultra Radio Control Racers, a nieco wcześniej Re-volt.

Czarny Iwan

Stunt GP jest właśnie dopieszczany w Team 17 Software. Hasbro Interactive, które będzie dystrybutorem tytułu na świecie, już w tej chwili obiecuje, że Stunt GP zmiecie konkurentów, a niedobitki przysypie mokrą ziemią. Obrazki z gierki rzeczywiście są bardzo zachęcające i jeżeli tylko postulaty z informacji prasowych zostaną spełnione, może okazać się, że S GP będzie przebojem.

Stunt GP to oczywiście wyścigi modeli sterowanych radiowo. Pojazdy będą jednak relatywnie duże (nie tak, jak np. w Micromachines), tak więc już po chwili zapomnimy, że to jedynie wyposażone w bateryjkę i radyjko samochodziki. W grze znajdzie się 16 odlotowych pojazdów, 24 trasy, 9 dostępnych typów komponentów i 5 stopni upgrade dla każdego z samochodów. Na szczególną uwagę mają zasługiwać trasy, które będzie charakteryzować maksymalna komplikacja. Na pewno wiecie jak wygląda kolejka lub diabelskie koło w wesołym miasteczku. Dodajcie jedno do drugiego i będziecie mieli obraz standardowej trasy w Stunt GP. Totalna karuzela ma być oczywiście maksymalnie czadowa. Urozmaicono ją możliwością jazdy w nocy (na światłach), a także masą niespodzianek w postaci przeróżnego rodzaju broni, min, pułapek.

Dostępne będą następujące tryby gry: SGP tournament, Stunt Challenge, Arcade racing, Quick race, Freestyle stunt mode, Time trials, a także opcja multiplayer. Ta ostatnia będzie oznaczać możliwość wyścigów we dwoje na jednym kompku lub do 6 zawodników, dzięki LAN.

Gierka nie będzie łatwa, co gwarantować ma wysokie AI komputerowych przeciwników, a częściowo neutralizować stopniowanie trudności, w zależności od umiejętności gracza (Phat Am -amator, Aero-blasters, Speed Demons & Daredevil Pro -profesjonalista). Będziemy także jeździć w barwach danego klubu (6 teamów), co jest o tyle istotne, że każda stajnia ma własne centra badawcze, opracowujące nowe technologie (upgrade components). Oczywiście, różnią się one między sobą, dzięki czemu rozgrywka będzie o wiele bardziej emocjonująca (nigdy nie będzie wiadomo, co ma na pokładzie ten koleś przed tobą). Właściwie najmniej słychać o grafice i muzyce, ale zawodu chyba nie musimy się obawiać. Jeżeli mimo to, gra okaże się gniotem, wybuchowe przesyłki proszę kierować do West Yokrshire, Anglia, gdzie mieści się siedziba Team 17 Software. □

Stunt GP
Team 17\ Hasbro Interactive

Zupełnie Nowe!

***Rollercoaster Tycoon PL**

Jeszcze raz CD Projekt - już w styczniu 2000 roku wszyscy gracze otrzymają ten najlepszy obecnie klon Theme Parku w polskiej wersji językowej! Nie to jest jednak największą niespodzianką. Otóż ta wspaniała, rozbudowana i bajecznie grywalna gierka będzie dostępna za jedyne... 69 zł!!! Jeśli dotąd zastanawialiście się nad zakupem tej gry ze względu na zaporową cenę Wasze wątpliwości zostały już chyba rozwiane :-).

• EARTH 2150 PACK

Skoro już mowa o TopWare... Oficjalnie potwierdziła się wieść, że wkrótce pojawi się pack z misjami do gry Earth 2150. Po cichutku mówi się też o trzeciej części Earth - czyli Earth 2160. Wedle plotek ma to być coś w klimatach Homerworld.

• MICROSOFT - MONOPOLISTĄ!

Tak zadecydował amerykański sąd. A z tym wiążą się rozmaite konsekwencje - jak np. możliwie rozbicie firmy na niezależne i mniejsze oddziały, udostępnienie kodu źródłowego Windows konkurencji itp., itd. Z tym, że nie jest to jeszcze prawomocny wyrok i nie wiadomo czy w ogóle się uprawomocni. Prawnicy Microsoftu szykują kontrofensywę...

• DESCENT III MERCENARY

Dodatek z nowymi misjami do tej gry ma się ukazać już na dniach. Niestety, nie wiemy, co ma zawierać. Wszystko czym dysponujemy (na razie) to parę obrazków. Więc popatrzcie.

• BESTSELLERY

A oto kolejna lista dobrze sprzedających się gier z końca roku 1999. Naturalnie w USA - co widać po (jak zawsze) absurdalnie wysokich pozycjach symulacji polowań. A Homeworld DOPIERO na 9-tym miejscu?! No, ale poczekajmy, ta gra przecież MUSI zajść wysoko...

1 Age of Empires II: Age Of Kings
2 Rainbow Six: Rogue Spear
3 Command & Conquer 2: Tiberian Sun
4 Cabela's Big Game Hunter 3
5 Deer Hunter III
6 Deer Avenger
7 Rainbow Six Gold Edition
8 Starcraft
9 Homeworld
10 Monopoly Game

• WŁADCA PIERŚCIENI - FILM!!!

Na początku października rozpoczęły się zdjęcia do filmu fantasy, Władca Pierścieni - naturalnie na motywach znanej trylogii Tolkiena. Premiera filmu przewidziana jest za 3 lata. Ponoć w rolach głównych wystąpi plejada znanych (acz nie tych pierw-

Zupełnie Nowe!

szoligowych) aktorów. Np. Bilbo Bagginsa zagra gość, który grał główną rolę w filmie Willow (jeśli ktoś go w ogóle jeszcze pamięta :)). Muzykę napisze Polak - Wojciech Killar (autor m.in. muzyki do Draculi).

• PLANESCAPE TORMENT

Zastanawiałeś się co by było gdybyś trafił do miejsca, z którego można przemieścić się w inne wymiary? Wszystkie istoty żywe oraz byty egzystujące dotychczas jedynie w zakamarkach najbardziej chorych umysłów, zebrane w jednym miejscu... Czy to koszmar, czy coś, co warto przeżyć? Zastanawiasz się, czy takie miejsce w ogóle istnieje? Oczywiście, że tak! To Sigil, miasto leżące w środku wewnętrznych sfer, z którego prowadzą drogi do wszystkich światów. Nie wiesz jak się tam dostać? To proste, zabierze Cię tam Planescape Torment! Niesamowita gra, role-playing zbliża się do nas coraz większymi krokami. Planescape Torment, oparta na poprawionym engine graficznym Infinity (zastosowanym w Baldur's Gate), będzie porażała wizualizacją zaklęć, scenerii oraz animacją postaci. Warto również wspomnieć o tym, że będzie to największa polska lokalizacja: przetłumaczonych zostanie ponad 3000 stron tekstu (dla porównania Baldur's Gate zawierał "tylko" 1700 stron)!!! Jak należało się spodziewać firma CD Projekt obiecuje zrobić wszystko, by lokalizacja ta okazała się jeszcze większym sukcesem niż Baldur's Gate. Premiera Planescape Torment odbędzie się na początku tego roku.

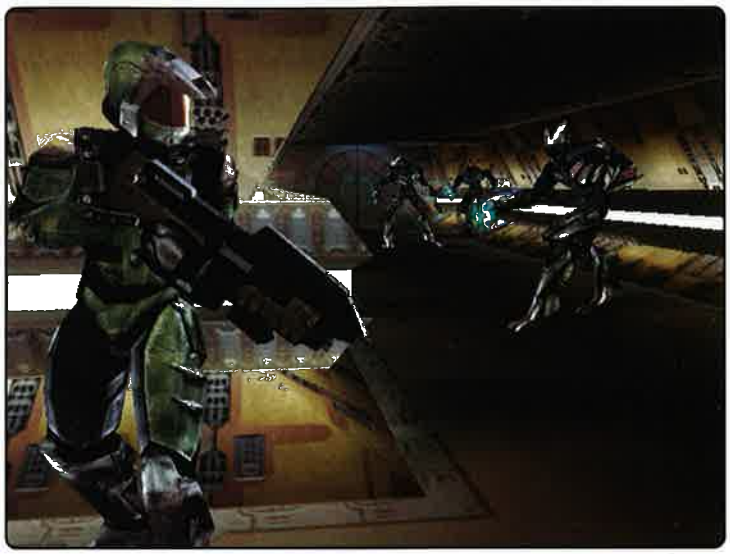
• ARMY MEN - KICHA?

Najnowszy odcinek serii Army Men (Toys in Space) budzi kontrowersje. Nie mogę się powstrzymać, by nie przytoczyć kilku opinii o tej grze, zaczerpniętej z jednego z serwisów. Dźwięk - ponoć gorszy niż wokal w Modern Talking (albo jakoś tak); grafika - jak na ZX Spectrum"; zaś w rubryce "do czego podobna jest gra" wpisano: do Requiem Mozarta (to miała być obelga?!)

• WARLORDS 4

Wieści z Mindscape są raczej niepokojące - przynajmniej dla tych, którzy kochają Warlords. Gra OD ZAWSZE była bowiem turową strategią. Tymczasem wszystko wskazuje, że kolejna część to będzie... RTS?! Arrrghhh. Nie mamy nic przeciwko RTSom - ale to tak, jakby Quake przerobić na tury... Bez sensu... No ale nic. Czwarta część to pięć nowych klas bohate-

Halo



Bungie dosłownie na naszych oczach wyrasta na giganta również i blaszanego, a nie tylko macowego przemysłu software'owego. Po znakomitych - zdaniem większości - Myth i Myth 2 przychodzi kolej na mangowe ONI (Oni są wszędzie - te wielkie oczy... :( ) i naprawdę interesująco zapowiadającą się, podejmowaną aktualnie przeze mnie, Halo. Tu od razu sprostuję powstałe w niejasnych okolicznościach pogłoski, że będzie to opowieść o naszej rodzimej TP S.A., a sam tytuł powtarzać się będzie na przemian z wulgaryzmami. To na pewno nie to - tu, miast słów, mówić będą czyny!

GEM.INI

Halo (angielska aureola bądź efekt otoczki wokół źródła światła - w sumie na jedno wychodzi) to TPP w najlepszym stylu! Jednak nie znajdziemy w niej lateksowych lal czy innych elfów bądź Mike'ów LeRoi (co nie znaczy, że tych dwu ostatnich tytułów nie cenię!) - Halo będzie żołnierską młócą w najczystszej postaci! W dodatku, jakby mało było tego prymitywnego założenia, opartą na równie prymitywnej fabule - zostałeś porzucony jako zwiad na jakiejś odludnej (lecz bynajmniej bezludnej) planecie i masz... przetrwać. A musisz wiedzieć, że otoczenie nie będzie traktować Cię tam jak tubylcy zwykli traktować swe źródło utrzymania - turystów. Słowem, będą hordy wyjątkowo nieprzyjaznych, ale - niejako w zamian - spektakularnie ginących Obcych, cudowne pejzaże, wśród których spocznie nasz umęczony życiem wojownik i tony amunicji do wystrzelenia z niby futurystycznych, lecz dziwnie znajomych giwer... I - jak dla mnie - już to wystarcza, by zwrócić na Halo uwagę!

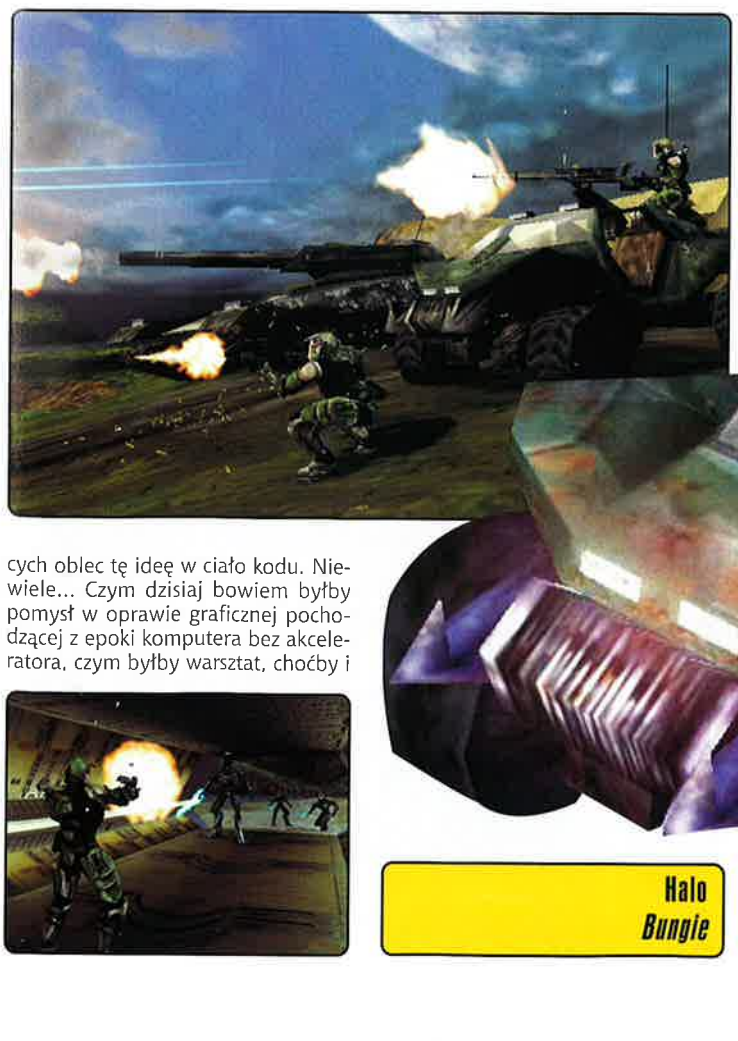
Zdaję sobie jednak sprawę, że dla bardziej wymagających to może być mało. Dlatego też odwołam się do paru technicznie precyzyjnych, a przy tym wyjątkowo wymownych, argumentów. Po pierwsze - w Halo brak jakichkolwiek barier czy ram (w tym i podziału gry na poziomy!) - a więc gracze mogą cieszyć się w niej niespotykaną dotąd wolnością ruchu! (przypominam, że nawet w Tresspaserze były ograniczenia...) Można śmiało odczytać to również jako obietnicę, że wojna toczyć się będzie nad, na i pod ziemią, przy czym wystąpi oczywiście możliwość korzystania z innych środków lokomocji niż same li tylko nóżki... Zresztą - tzw. rekwizytornia nie będzie stanowić rażącej dysproporcji jakościowej w stosunku do ogromu, złożoności i... co zabawne w odniesieniu do gry bądź co bądź Sci-Fi - wiarygodności samego świata. To ostatnie - wiarygodność - kryje w sobie szacunek żywiony przez twórców dla praw starej dobrej fizyki klasycznej.

najlepszy bez pomysłu, jak go godnie wykorzystać? Spójrzcie teraz na screeny - nie wygląda, że w Halo może zabraknąć ani pierwszego, ani drugiego!

No dobrze. Na co więc wypada się przygotować? Na science-fikcyjną strzelaninę TPP, o której szczęśliwcy, którzy mieli okazję widzieć jej wczesne stadium na ECTS-ach mówią w samych superlatywach, podkreślając przełomowość kolejno grafiki, wiarygodności, klimatu... I choć pamiętam, że podobne zdania dało się już w przeszłości słyszeć - w przypadku Dreams to Reality (kojarzycie jeszcze ten tytuł?), które to Sny przepadły całkowicie w rzeczywistym świecie - tym razem jednak pozwolę sobie wyrazić nadzieję - ostateczna ocena będzie inna... □

Zatem, spodziewać się można, że pociski latać będą po krzywych balistycznych, utrzymywanie się w powietrzu machin latających będzie autentyczną grą w cztery siły, przy czym naruszenie którejś z nich (np. utraty nośności) zakończy tenże lot w nagły i niezbyt przyjemny sposób... Konfrontacja zaś z podłożem (nie piszę ziemią, bo z Ziemią owa planeta nie ma nic wspólnego) wyrwie z niego dobry kawałek... tego czegoś!

Grafika Halo to temat na ogromną epicką opowieść. Dość będzie powiedzieć, że kroi się godny konkurent Unreala! Wychodzi też na to, że niewiele trzeba, by stworzyć grafikę przełomową - wspaniałego artysty, który ją ujrzy w swej wyobraźni oraz teamu prawdziwych specjalistów, potrafiących oblec tę ideę w ciało kodu. Niewiele... Czym dzisiaj bowiem byłby pomysł w oprawie graficznej pochodzącej z epoki komputera bez akceleratora, czym byłby warsztat, choćby i



Halo
Bungie

Zupełnie Nowe!

rów i znakomita muzyka niejakiego Steve'a Fawknera. Premierę ustalono na jesień roku 2000.

• FELONY PURSUIT

Tytuł zupełnie nic Wam nie mówi? Ale jeśli gustujecie w np. Driverze i podobnych gierkach, to nadstawicie uszu. THQ szykuje dla was kolejną jazdę po mieście (12 wozów) + zabawę w policjantów i złodziei. Na ECTS o tej gierce było bardzo głośno...

• OFF ROAD

Off Road z Rage Software zapowiada się na dynamiczną ścigałkę. Udowodnią Wam to te screeny. A przy okazji macie pokaz możliwości akceleratora Matroxa G400...

• HEAVY GEAR III?

Wieść wprawdzie nie jest potwierdzona, ale wygląda bardzo prawdopodobnie. Zapewne więc w roku 2000 pojawi się trzecia część Heavy Gear.

• COŚ DLA DZIEWCZYN?

Choć nie jestem dziewczyną i pewnie nigdy nie zostanę :), czuję się lekko obrażony podejściem twórców gier do graczy płci żeńskiej. Otóż wydaje się

Zupełnie Nowe!

im, że jak dla dziewczyn, to musi być o ciuchach, zakupach i randkach. Bo nic więcej je nie zainteresuje? Dziewczyny - co Wy na to? Taka też jest Girl-Land: Through the Eyes of the Girls. Gra składa się z 3 części - w pierwszej namawiacie kolegę, by poszedł z Wami do kina (gość ma opory). W drugiej idziecie na randkę (nadzorowaną przez ciotkę Becky, która potem udziela dobrych rad). A w trzeciej części tworzycie Chłopaka Swoich Marzeń. Brrr, straszne.

• PILOCI - ZBIÓRKA!

Http://www.vfsdrag.prv.pl - to adres strony eskadry VFS DRAGONS. Strona ta zrzesza pilotów chętnych do latania w czymś większym niż domowe zacisze. Fakt, iż nie ma na razie zbyt wielu pilotów... ale mam nadzieję, że jakoś się rozkręci. Piloci z eskadry ściągają sobie misje, lecą i wysyłają prowadzącemu stronę debriefa, a on liczy im punkty. News adresowany jest szczególnie do posiadaczy Falcona 4.0

• BYĆ SAMURAJEM

Liquid Entertainment pracuje nad RTSem z akcją dziejącą się w Japonii, noszącą roboczy tytuł "Samurai". Zdradzono tyle, że gra ma po prostu wywrócić do góry nogami to wszystko, co do tej pory przyjmowane było za standard w RTSach. Jak rewolucyjne będą to zmiany, dowiemy się dopiero w 2001. W tym też czasie powinny pojawić się 3 inne gry LE - ale o nich nie wiadomo w ogóle nic.

• POWRÓT MICRO MACHINES

Codemasters zamierza już wkrótce (czytaj: jeszcze w roku 2000) wypuścić na rynek Micro Machines 4. W tej części główny nacisk położony zostanie na tryb multiplayer. Jako ciekawostkę dodano na planszach... dwunożne, małe i równie zabawne, co złośliwe stworki, zwane Maniakami, mające za cel utrudnianie życia graczom.

• MIECZ I HARMONIA

Kesmai Corporation uruchomiło na GameStormie nową grę, będącą symulacją walki na miecze w 3D. Jej nazwa to Fierce Harmony, a grę stworzyli ludzie z Indigo Moon Productions. Walczyć można w turniejach na 12 arenach. Ale, wbrew pozorom, nie jest to tylko prymitywna siekanina; raz, że trzeba tam myśleć, dwa, że można tworzyć własne techniki walki. Aby w to pograć, musisz mieć niedużo: W'95, P-100, 16 MB Ram, DirectX i modem 28.8.

• AQUA

Jesienią roku 2000 pojawi się gra Aqua - sequel Archimedean Dynasty. Będzie to skrzyżowanie gry FPP i symulacji podwodnych pojazdów + elementy

Warcraft 3

Kilka lat temu, gdy domowe komputery były wolniejsze od dzisiejszych mikrofalówek, firma Blizzard wypuściła na rynek gierkę, która stała się niepodważalnym hitem, do dziś nie schodzącym z ust niektórych graczy. Mowa oczywiście o pierwszej części Warcrafta, który wraz z częścią drugą wszedł do kanonu gier RTS. Jako że pamięć mam dobrą, ale krótką, pamiętam dobrze jedynie drugą część tej wspaniałej gry (zresztą do dziś mam oryginał) i tym, którzy ją znają nie muszę wyjaśniać, co w niej tak urzeka - za długo by wymieniać. Długo też trzeba by mówić, ile czasu gracze czekali na gest łaski ze strony Blizzarda i wydanie kolejnej części tego wspaniałego cyklu. Niestety, po długim oczekiwaniu okazało się, że będzie tworzona gra przygodowa osadzona w świecie Warcrafta, potem okazało się, że są z nią jakieś problemy. I właśnie teraz, gdy już właściwie zrezygnowałem z oczekiwania, przy moim biurku zjawił się naczelny i celnie cisnąwszy płytą w wystającą znad biurka głowę, rzucił tylko dwa słowa "Warcraft 3".

YASIU

Słowa te podziałały na mnie jak koleinowe zaklęcie. Wyskoczyłem do góry, wyrżnąłem w biurko, po chwili zastanowienia wyszedłem spod niego, przed kolejnym skokiem i, z wyrazem desperacji na twarzy, zacząłem szukać płytki pośród dżungli porastającej moje biurko. Po stoczeniu kilku walk z niegroźnymi zwierzaczkami, dorwałem krążek i czym prędzej włożyłem go do napędu, wyciągając najpierw z niego wczorajsze śniadanie. Minęła jeszcze chwilka, zanim zacząłem studiować informacje o tym, co ma nadejść. Gdy przeglądnąłem je, jeszcze raz stwierdziłem, że chyba miał rację jeden z polskich dystrybutorów, mówiąc, że Blizzard zanim coś wypuści na rynek woli poczekać, ale za to uderzyć z grubej rury. Tak właśnie jest tym razem i już śpieszę z informacjami o tym, czego możecie spodziewać się po Warcraft 3 - pierwszej grze typu RPS.

To nie literówka - skrót RPS oznacza Role Playing Strategy, co można w swobodny sposób rozszyfrować jako strategia z elementami gier fabularnych. Już sam ten zbitek słów powinien spowodować, że w Waszych głowach neurony zaczynają poruszać się szybciej i szybciej. Nie dziwię Wam się - gdybym miał jakieś neurony, też myślałbym nad tym pojęciem. Z powodu ich braku zapoznałem się ze wszystkimi materiałami dotyczącymi Warcrafta 3, które dostały się w moje ręce i czym prędzej się nimi podzielę.

Na początek wypadałoby wyjaśnić, co autorzy gry rozumieją pod pojęciem strategii fabularnej. Krótko mówiąc, jest to strategia osadzona głęboko w świecie, który jest dużo lepiej zdefiniowany - mniej bezosobowy. Jest to niezbędne z tego prostego powodu, że gracz będzie teraz kierował mniejszą ilością postaci i będzie mógł w dużo większym stopniu ingerować w otaczający go świat. Oczywiście, jak przystało na RPG, walki będą bardziej zindywidualizowane, dzięki czemu skończy się masowe produkowanie jednostek i rzucanie się do ataku całą chmarą. Co również klasyczne w RPG, gracz będzie kierował poczynaniami bohaterów, którzy będą zdobywać doświadczenie, szukać artefaktów, przygód. Będą poruszać się w bardzo dynamicznym, pełnym wyzwań świe-

plemieńcy porwani zapałem, jaki w nich tchnął, ruszyli do boju. Odnaleźli w sobie zapomniane już od dawna umiejętności szamańskie i stwierdzili, ostrząc noże, 'albo oni albo my'. Tak się zaczyna cała historia - jest ona zresztą ściśle związana z tym, co będzie się działo w Warcraft Adventures - a jej przebieg zależy tylko od gracza. Zmieniły się jednak środki, jakie może zastosować gracz. Właściwie powinienem powiedzieć, że zostały one po prostu wzbogacone. Nadal bowiem będziemy zbierać zasoby, rozwijać technologie - robić to co wcześniej. Jednakże pojawią się nowe elementy, takie jak neutralne miasta, nowa rasa - Demony i wiele innych elementów, dzięki którym Warcraft 3 będzie grą naprawdę wspaniałą. Jedyną smutną wiadomością będzie dla niektórych brak ukochanej jednostki, jaką były Ogry. Cóż - takie są prawa ewolucji - żeby pojawiło się coś nowego, coś musi zniknąć (tylko czemu Ogry?)

Nie ma na razie co spekulować na temat grafiki i oprawy dźwiękowej, ale, znając firmę Blizzard, będzie ona stała na najwyższym poziomie. Podobnie można mieć całkiem uzasadnione nadzieje, że polska wersja gry będzie porządnie wykonana. Wydawcą będzie bowiem najprawdopodobniej CD PROJEKT, a znając tę firmę, zrobią kawał solidnej roboty. Na razie czekajmy... □

cie, a zadaniem gracza będzie takie poprowadzenie ich - i dowodzonych przez nich oddziałów - do zwycięstwa nad przeciwnikiem.

Ten, w zależności od wybranej strony, jest człowiekiem albo orkiem - czyli teoretycznie nic nowego. Zmienił się trochę powód wojny - teraz Orki nie walczą już o nowe terytoria i bogactwa. Po ostatniej przegranej wojnie ich celem stało się przetrwanie. Gdy na 'scenie politycznej' pojawił się młody ork o imieniu Thrall, który uciekł z niewoli od ludzi, jego współ-

Warcraft 3
Blizzard

Zupełnie Nowe!

gry adventure. Godnym uwagi ma być BARDZO realistycznie oddane dno oceanu (na głębokości 5000 m) i panujące tam warunki fizyczne + żyjąca tamże fauna i flora.

• CRIMSON SKIES

Microsoft szykuje nam na lato tego roku coś, co wygląda na alternatywną wersję historii lotnictwa. Tj. polatamy sobie samolotami z okolic roku 1937 - z tym, że będą to raczej dziwne samoloty, których nie znajdziecie w żadnej encyklopedii. Sama gra też nie będzie klasycznym symulatorem... Bardziej czymś w rodzaju Pirates, rozgrywanym w powietrzu, podlanym przygodówką i czarnym kryminałem. Ogólnie rzecz wygląda dość ciekawie...

• NIEZALEŻNA MUZYKA

Accalim oświadczył, iż muzykę do ich gry, Jeremy McGrath Supercross 2000, skomponuje niezależny zespół o nazwie Counterpoint. Ponoć nieźle lują chłopaki (i pewnie nie za dużo żądają :)).

• GUILLEMOT PRZEJMUJE HERCULESA

Pisaliśmy o "padnięciu" wielce zasłużonej dla PC-towskiego rynku hardware, firmie Hercules Computer Technology. Firma faktycznie umarła - ale żyje. Po prostu Guillemot przejął to, co po niej zostało (w tym markę) za kwotę 1,5 mln $ i zamierza robić rozmaite peryferia, sygnowane znaną wszystkim starszym pc-towcom (choć nie tylko starszym) marką.

• BYE, TUROK?

Zwolennicy gier z Turokiem w roli głównej mogą pomachać swemu bohaterowi na pożegnanie. Wprawdzie producent planuje kolejne części jego przygód - ale już tylko na konsole. Czemu? Po prostu: gra od razu robiona była z myślą o konsolach, a jej konwersje na PC, robione tak, by nie wstydzić się innych pc-towskich FPPów, były bardzo bardzo kosztowne...

• KILO CLASS

Pamiętacie SSN? Taką zręcznościową symulację łodzi podwodnej, z akcją dziejącą się w bliskiej przyszłości i podlaną "sosikiem" a la Tom Clancy? No to Kilo Class będzie niemal tym samym. Dowodzimy łodzią podwodną w roku 200..., a na świecie trwa konflikt pomiędzy USA, Chinami i Rosją. ALE... tak naprawdę to nie jest TYLKO symulacja U-boota. Możemy się też wcielić w dowódcę drużyny SEALS (mamy takową na pokładzie) i przeprowadzać rozmaite misje na wodzie i zie-

Zupełnie Nowe!

ni. Czyli SSN + Spec Ops + Harpoon? Tym, którzy się już napalili, wylejemy na głowę kubeł zimnej, morskiej wody ze smarami :). Gra ukaże się nie wcześniej niż w roku 2002. Miłego oczekiwania!

• SIMS CORAZ BLIŻEJ

Kolejna gra z cyklu "sim" - The Sims, czyli symulator... rodziny! - jest już w fazie alfa (albo i beta... któż to, tak naprawdę wie?). Premiery możemy oczekiwać wiosną tego roku.

• SPEC OPS: RANGER TEAM

Jest to tak naprawdę składanka, zawierająca Spec Ops 1 + oficjalny zestaw misji. Spec Ops: Ranger Team Bravo + patche itd. Dodatkowo na płytce znajdują się dema dwóch nadchodzących tytułów: Spec Ops: Mission 2000 oraz Spec Ops II: Green Berets. Gra jest już w sprzedaży.

• URBAN CHAOS

To coś, co powinno ucieszyć fanów miejskich bijatyk (w klimatach np. Fighting Force), którzy lubią też klasyczne gry akcji i... przygodówki. A taką właśnie grę majstruje EIDOS. Oto jeden z obrazków (więcej - na stronie Eidosa).

• FRONT OFFICE FOOTBALL

To kolejna symulacja piłki nożnej, rodem z EA. Dodajmy jednak, że nacisk będzie położony na menedżerską część rozgrywki, samo kopanie piłki zejdzie na drugi plan.

• JORDAN I EA

Electronic Arts zawarło umowę z Michaelem Jordanem. Jak zawsze idzie tu o wykorzystanie Michasia :) przy tworzeniu kolejnych gier sportowych. Zobaczymy go m.in. w NBA Live 2000. Wystąpi tam w nowym trybie Legends, w którym walczyć będą najlepsze zespoły NBA od lat 50-tych po 90-te. No i będzie reklamował te gry w TV.

• TANI MESJASZ?

Firma CD Projekt, dystrybutor kontrowersyjnej strzelaniny Messiah, znów postanowiła zaskoczyć graczy. Trzeba dodać, że zaskoczenie to jest niezwykle miłe. Otóż Mesjasz zostanie wydany w Polsce w drugiej połowie stycznia, w polskiej wersji językowej, w cenie która NA PEWNO nie przekroczy 100 zł!!! W tej sytuacji wypada nam tylko czekać na nadejście Mesjasza...

• LUCYFER UDERZA

W grze FPP o tytule War in Heaven. Twórcą jest firma Eternal Warriors. Gra opowiada o aniele, który waha się czy przyłączyć się do buntowników pod wodzą Lucyfera czy też pozostać po Jasnej Stronie Mocy (sorry - ale skojarzenie jest oczywiste). Do przejścia jest 12 etapów (po każdej ze stron).

X-Com: Alliance

Skrót X-Com, czyli Extraterrestrial Combat - po naszemu: Zwalczanie Zagrożenia Pozaziemskiego, wrył się w moją świadomość, jak górniczy kombajn w pokład gliny... Od czasu, gdy w napędzie (3,5 cala nawiasem mówiąc) spoczęła pierwsza z trzech dyskietek - nieprzerwanie czuję się obrońcą ludzkości przed zielonymi (oni są szarzy...), pochodzącymi z Marsa i okolic. Nadmienię jednak przy tym, że nie jestem ślepym wyznawcą kultu tworzonego wokół gry przez MicroProse - bez uprzedzeń podchodzę jedynie do pierwszego X-Com, w Europie znanego pod tytułem: UFO: Enemy Unknown. Pozostałe - czyli X-Com: Terror from the Deep, X-Com: Apocalypse i space-sim, X-Com: Interceptor nie spotkały się z moim gorącym przyjęciem i wieczystą rezerwacją miejsca na dysku twardym...

X-COM

GEM.INI

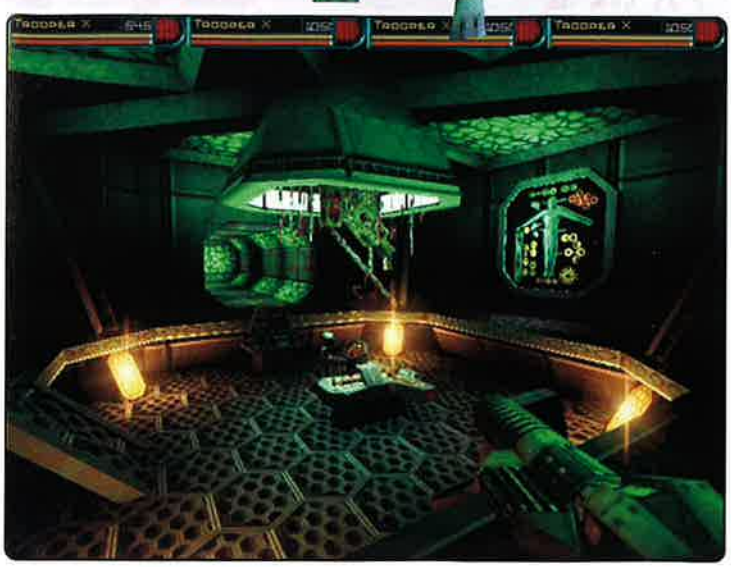
MicroProse jednak nie daje za wygraną i za wszelką cenę stara się zawrócić na równi pochyłej, na której - moim zdaniem - znalazła się seria. To zwykle jest bardzo trudne, w tym jednak przypadku, z takim asem w rękawie jak tworzony od pewnego czasu i zdaje się raz już prezentowany na naszych łamach - X-Com: Alliance, nie niemożliwe. Zacznijmy od faktu, że tym razem, po świetnych turówkach, jednym marnym pół-RTS-ie i jednym wątpliwej jakości space-simie, gracz będzie mógł naprawdę wcielić się w żołnierza X-Com - gra będzie bowiem klasycznym, cudownym FPP-shooterem. Cudownym, gdyż za jej oprawę wizualną odpowiadać będzie engine, który - mimo faktu, że pierwszy tytuł osadzony na nim powstał już blisko półtora roku temu - robi kolosalne wrażenie po dziś dzień! Niektórzy twierdzą nawet, że nieprędko pojawi się coś, co będzie w stanie całkowicie zatrzeć te "nierzeczywiste" ślady w psychice graczy... Innymi słowy - X-Com: Alliance szczycić się może pokrewieństwem z wizualnie niedoścignionym do tej pory shooterem - Unrealem!

O ile jednak sam Unreal był w gruncie rzeczy prostą li tylko strzelanką, o

ca na bazę na Marsie zrównaną w UFO: Wrogu Nieznanym z... powierzchnią Marsa, by sprawdzić, czy czegoś nie przeoczono, a co dałoby się aktualnie wykorzystać. Niestety dla nich, a -stety dla graczy, zbliżając się do Marsa wpadną oni w zapomniany "teleporter" i zostaną przeniesieni w sam środek wojny toczącej się w odległości 60 milionów lat świetlnych od Ziemi. Na szczęście jedną z walczących stron będą nasi starzy, niedobrzy znajomi - z konieczności więc łączymy siły (tytułowy alians, czyli sojusz) z tymi drugimi - Ascidianami (ASCII-dianie - czyżby za ich wizualizacją miał odpowiadać tryb tekstowy?). Od tego też momentu będziemy wiedzieć w co strzelać - dla żołnierzy zawsze najważniejsze jest znalezienie sobie wrogów do pacyfikacji!... Celem nadrzędnym młó-

tyle X-Com Alliance ma być czymś stojącym o parę stopni wyżej na drabince wymagań posługiwania się mózgiem. Jego twórcy zapowiadają, że nie dadzą zapomnieć graczom o chwalebnej ekonomiczno-taktyczno-strategicznej przeszłości serii. Dlatego też ponownie dojdzie konieczność planowania zanim - podkreślam: zanim! - dojdzie do bezpośredniej konfrontacji! W celu zaś jej wygrania, czyli przeżycia, dowódca-gracz będzie musiał zarządzać zdobywanymi na wrogu w czasie walki "surowcami", prowadzić badania naukowe nad coraz to bardziej wydajną bronią i ekwipunkiem, dobierać squady odpowiednie do zadań i... oczywiście - prowadzić je w bój! Aby móc kontrolować swych podopiecznych zostanie nam oddany do użytku podgląd sytuacji każdego z nich...

I jeszcze dwa słówka o fabule - mamy rok 2067. X-Com wra-



cy będzie jednak przebicie się do domu, najpierw jednak - zapobiegnięcie zagładzie naszych sprzymierzeńców - Ascidian.

Jak widać z powyższego, mamy na co czekać. Choćby po to, by dowiedzieć się, jakie też wojenne wynalazki

przyjdzie nam dźwigać tym razem, obejrzeć dokładnie wnętrza 15-stu cudownie wyglądających, nawet na screenach, poziomów, usłyszeć nowe niesamowite utwory muzyczne rodzące się w umysłach kompozytorów zatrudnionych w MicroProse, a przede wszystkim choć na chwilę wskrzesić wspaniałe, wypełnione krzykami eliminowanych masowo kosmicznych najeźdźców chwile, niepostrzeżenie przeradzające się w godziny, te zaś z kolei - w noce... □

X-Com: Alliance
MicroProse

Zupełnie Nowe!

• NASCAR LEGENDS

Papyrus Design Group zapowiada premierę tej gry lada dzień. Przypominamy, że są to wyścigi pojazdów z sezonu 1970 (naturalnie chodzi tu o pojazdy ścigające się w realiach NASCAR). Gra bazuje na engine, wykorzystanym w Nascar 3, ale wprowadzono doń kilka poprawek (lepsza AI, wyższa rozdzielczość).

• CREATURES 3

Ta gra (a może już użytek?), w której jesteśmy opiekunami wirtualnych stworzeń (Norn ów), doczekała się już trzeciej odsłony. Norny będą jeszcze inteligentniejsze i wyposażone w doskonalsze zmysły (m.in. węch). Akcja osadzona jest tym razem w przestrzeni kosmicznej i jest jakby prequelem poprzedniej części.

• BLAIR WITCH PROJECT

Gathering of Developers wykupiła od Artisan Entertainment and Haxan Films licencję na zrobienie gry na motywach filmu The Blair Witch Project. Gra powinna ukazać się gdzieś w 2001. Stworzona będzie na tym samym engine, na którym powstała gra Nocturne. Ogólnie będzie to niezły horrorek.

• SPLINTER

Ten klon Descenta firmy Stromlo - póki co w fazie produkcji - powinien nieźle wstrząsnąć graczami. Doskonały engine + realizm zabawy i wysoka AI komputera mają sprawić, że Descent 3 schowa się ze wstydu w mysiej dziurze. Premiera w kwietniu roku 2000.

• KAMIKAZE RAT

Czyli szczur samobójca. Tak nazywa się nowa jednostka do gry TA: Kingdoms, dostępna do darmowego ściągnięcia ze strony Cavedog. Nie jest to zresztą pierwsza i ostatnia dostępna tam jednostka.

• ATAK WIRTUALNEJ POLSKI

Portal Site Wirtualna Polska znany wam zapewne dzięki świetnej Strefie Gier odnotowuje dziennie ponad 800.000 odwiedzin, co daje przeszło 25 milionów gości na miesiąc! Od 18 października 99 trwa szeroko zakrojona kampania reklamowa, połączona ze zmianą identyfikacji firmy. Kampania zaplanowana została tak aby trafić swą treścią do osób, stojących na progu nowego tysiąclecia, po przekroczeniu którego czeka ich nowa era, era Internetu. Nowe logo, zmieniony wygląd oraz wiele zabiegów technologicznych mających na celu ułatwienie dostępu do stron Wirtualnej Polski na pewno utrwali pozycję firmy na polskim rynku.

Zupełnie Nowe!

• X-PANSION

Pod tą nazwą kryje się data disk do X-Beyond the Frontier. Prace nad nim trwają, więc prócz nazwy nie wiadomo nic konkretnego... choć i tu ponoć też nie wszystko jest pewne ;). Niektórzy twierdzą, że pack nazywać się będzie X-Tension. Są zaś i tacy, którzy zaklinają się, że albo są to dwa różne dodatki - albo też są to dwa tytuły (na Europę i USA) tego samego packa. I bądź mu mądry... W każdym razie - jak zwal, tak zwal, a wy popatrzcie na obrazki.

• EVIL DEAD

A oto nieco więcej informacji o wspomnianej, w poprzednim miesiącu, konwersji cyklu horrorów Evil Dead na PC. Pełen tytuł: Evil Dead: Ashes 2 Ashes, jest to przeznaczona dla single playera przygodówka w 3D, rozgrywana w czasie rzeczywistym. Uzbrojony w (m.in.) piłę mechaniczną bohater (głos - Bruce Campbell!!) nie szczypie się specjalnie i dokonuje masowych rzezi złych stworów, dowcipkując przy tym na lewo i prawo. Osoby o wrażliwym żołądku i wyrafinowanym poczuciu humoru proszone są o niekupowanie tej gry :). Jej premiera - pod koniec 2000. Producent: Heavy Iron Studios. Dystrybutor - póki co nieznany. Na razie mamy tylko artworki...

Baldur's Gate II: Shadows of Amm

Bio Ware - firma, dzięki której mogliśmy zanurzyć się w niesamowitym świecie Baldurs Gate nie spoczęła na laurach. Już w drugim kwartale 2000 roku możemy spodziewać się premiery Baldur's Gate II: Shadows of Amm.

INQUISITOR

Akcja BG II, tak jak poprzednio, będzie toczyć się u Wybrzeża Mieczy (świat Forgotten Realms). Oczywiście, pojawi się wiele nowych lokacji i miast, ot chocby miasto Drowów-Underdark, miasto Elfów w lesie Tethir, metropolia Athkatla, miasto Elden, a także podwodne miasto Sahyagin. Pojawią się również ekstremalnie trudne i niebezpieczne rejony Astral Plane, jak również niezwykle groźne kręgi piekieł (Hell). Gracz nie będzie jednak z góry skazany na przegraną, ponieważ w BG II bohaterowie praktycznie uzyskają status półbogów (znacznie wyższy poziom doświadczenia, szybsze poruszanie się itp). Warto podkreślić, że twórcy BG II nie odcięli graczy od BG I. Istnieje możliwość importowania bohaterów (również z dodatku Opowieści z Wybrzeża Mieczy). W wypadku tworzenia postaci od zera, już na początku uzyska siódmy poziom i 89.000 punktów doświadczenia (w trakcie gry najlepsi osiągną nawet 20.). Co ciekawe, doświadczony bohater będzie mógł posiadać własne budynki (np. w wypadku wojownika może to być fort z pełnym składem obrońców).

W BG II znajdzie się ponad 120 potworów, wliczając w to Trolle, Golemy i inne. Przewidziano nowe rasy jak np. półorki. Pojawi się 20 nowych charakterów, m.in. Barbarzyńcy, Zabójcy, Rycerze. Dodano kilka nowych specjalizacji w wypadku walki; posługiwanie się dwoma rodzajami broni jednocześnie, walka bronią jednoręczną, dwuręczną (wśród nowych znajdzie się np. katana i wakizashi). Ponadto dodano 130 czarów (np. Blade Barrier, Meteor Swarm, Cacofiend). W sumie będzie ich już 300! Pojawi się także około 100 nowych przedmiotów a wśród nich legendarny Święty Mściciel. Rozwinięto również interakcje między bohaterami. Spodziewajcie się romansów i kłótni, każdy bohater będzie dysponował taką ilością dialogów, jak w pierwszej części wszyscy razem wzięci!

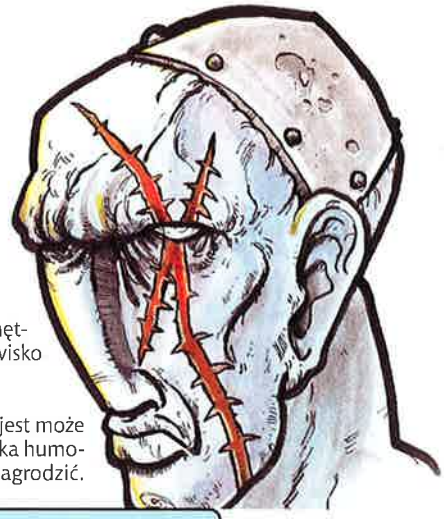
Możemy także liczyć na poprawione AI bohaterów. Magowie będą wreszcie taktycznie trzymać się tyłów, a wojownicy staną na pierwszej linii obrony. Dowodzenie i prowadzenie drużyny uproszczono, ale podobno w taki sposób, aby było bardziej intuicyjne i wygodne.

Także od strony graficznej ma być znacznie lepiej. Engine Infinity będzie hulał w rozdzielczości 800x600, zaimplementowano obsługę OpenGL. Popracowano nad interfejsem gry. Wygładzono i poprawiono wiele starych czarów, dodano możliwość gry full screen (bez toolbarów), o niektórych zmianach i nowościach dowiemy się zresztą dopiero z chwilą premiery gry.

W tej chwili BG II zapowiada się na godnego następcę świetnej "jedynki". Konkretne obietnice, które składa BioWare należy chyba traktować poważnie. O ile wszystkie zostaną zrealizowane, czeka nas naprawdę niesamowita przygoda w świecie Forgotten Realms. Pozostaje jedynie czekać...

Baldur's Gate II: Shadows of Amm
BioWare

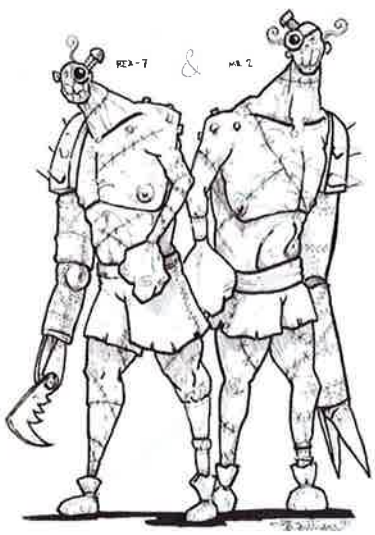
Dobry i zły



Któż z wielbicieli przygodówek nie pamięta wspaniałej trylogii Lucas Arts, pod tytułem Monkey Island? Nie widzę... Tak, przygody Guybrusha są z pewnością jednym z najbardziej ubóstwianych tytułów przygodówkowych wszech czasów. Wielbicieli tej trylogii z pewnością zainteresuje fakt, że twórca Monkey Island, Ron Gilbert, pracuje obecnie nad nową przygodówką Good & Evil.

ELO

Nazwa przygodówka użyta przeze mnie nie jest chyba adekwatna do tego, co nas czeka w Good & Evil. Bardziej pasuje (chociaż nie lubię szufladkowania gier) epicki RPG z elementami przygodówki. W tej grze napotkamy bohaterów, rycerzy, dobro i zło... a wszystko to będzie się działo w mieście, na które spadła cała lawina kłopotów. Już gdzieś to słyszeliście? Ja też, ale na szczęście autorem Good & Evil jest sam Ron Gilbert, a nikt inny, w tej branży, nie ma chyba takiego poczucia humoru jak on. Oto na miasto spada niespodziewanie prawdziwy kataklizm. Miejscowy bohater nadziewa się przypadkowo na własny miecz i powstaje poważny problem. Ktoś go przecież musi zastąpić, a chętnych na to zaszczytne stanowisko jest jak na lekarstwo.

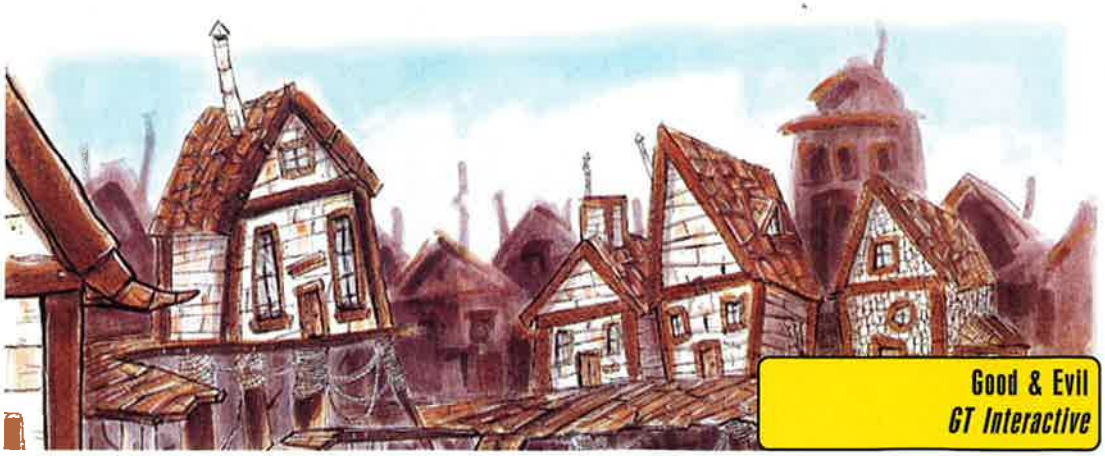


Tyle o samej fabule gry. Nie jest może oryginalna, ale potężna dawka humoru powinna nam to wynagrodzić.

Mam nawet co do tego pewne obiekcje, czy aby na pewno będzie to udany mariaż? Jakoś sobie nie mogę wyobrazić komicznego RPG. Ale zobaczymy. Praktycznie każdy dialog ma być naładowany sporą dawką humoru, a i zachowanie się postaci, biorących udział w grze, ma wzbudzać uśmiech na naszych twarzach. To, że postać jest np. złodziejem czy łucznikiem nie oznacza, że będzie się zachowywać dokładnie tak, jak we wszystkich pozostałych RPG. Ron Gilbert postanowił nieco pozmieniać te sztywne erpegowe zasady.

Bohaterem będziemy sterować z perspektywy trzeciej osoby (TPP), czyli tak, jak w Tomb Raider czy Drakan. Ma to zapewnić odpowiednią swobodę sterowania podczas walki. Co ciekawe, wraz ze wzrostem naszych umiejętności będziemy mogli się uczyć nowych combosów. Im większy experience, tym nasz bohater będzie mógł wykonać bardziej skomplikowany układ choreograficzny zakończony ciosem. Grafika, jak sami widzicie po screenach, będzie komiksowa, co oczywiście prawidłowo powinno Wam się kojarzyć z Secret of the Monkey Island. Osobiście bardzo lubię taką grafę. Tym bardziej, że taki rysunkowy klimat idealnie pasuje do fabuły Good & Evil. Wystarczy spojrzeć na postacie, aby się zacząć śmiać.

GT Inteactive planuje wydać Good & Evil w trzecim kwartale 2000 roku. Pozostało więc jeszcze trochę czasu na jej doszlifowanie. Znając Rona Giberta to tak właśnie się stanie i możemy się przygotować na bardzo dobrą przygodówkę, zmieszaną z RPG. A może odwrotnie? □



Good & Evil
GT Interactive

Zupełnie Nowe!

• TRZECI SIMON

W nr 12/99 w Śwince opisywaliśmy pierwszą część fajnej gierki Simon the Sorcerer. Tymczasem jej twórcy kończą pracę nad częścią trzecią, już w 3D. Jak zawsze będzie to fajna przygodówka z dużą ilością humoru. Zrobiono ją na enginie NetImmerse 3D - tym samym, który wykorzystano w Prince of Persia 3D. Premiera lada dzień!

• MUTANTY MELISSY!

O tym nowym wirusie, rozsyłanym przez e-maile, pisaliśmy już parę razy. Jak się okazuje Melissa mutuje - powstały dwie nowe odmiany: Melissa.U i Melissa.V. Są one dołączone do listu e-mail o nagłówku 'pictures' (wersja U) lub 'My Pictures' (wersja V) jako dokument Worda. Melissa.U sprawdza naszą skrzynkę e-mailową, rozsyła się do wszystkich osób, których adresy tam się znajdują, a następnie niszczy Command.coma i plik io.sys, powodując, że PC nie może się zbootować. Melissa.V rozsyła się do pierwszych 40 osób, jakie napotka w naszej książce adresowej, a następnie kasuje wszystkie pliki na zmapowanych dyskach. Aż strach otworzyć emaila!

• VOLKSWAGENSPIELE :)

Beetle Crazy Cup to gra Infogrames, która powinna się ukazać jeszcze w roku 1999. Jest to symulacja wyścigów rozmaitych Volkswagenów. A ściślej 19 modelami w 45 wersjach: m.in. plażowym buggy'em, Karmann Ghia, VW 356, Volkswagen Van itd. - aż po Monster Trucki! Naturalnie nie może braknąć kultowego "garbusa". Będzie co najmniej 5 tras.

• STEEL REBELION - OUT!

I oto kolejna gra ląduje w koszu. Funcom wstrzymał produkcję Steel Rebelion, ponieważ, zdaniem bossów, poziom tworzonej gry odbiegał znacząco od tego, co chcieliby widzieć szefowie.

• FORTS

Magic Lantern, niezależna firma tworząca gry (ale mająca w swoim składzie kilku weteranów tej branży), szykuje grę dla "dzieci w każdym wieku (do 99 włącznie :))". Jak wyrazili się sami twórcy "gierka ma zmuszać do myślenia, być taktyczna i nieestetyczna". To ostatnie ma się ponoć tyczyć nie tylko grafiki :). Swoją drogą, patrząc na obrazek, mam wrażenie, że 1/3 obietnic już spełnili :)). No dobra, teraz serio. Forts to gra w 3D, action/strategy, z elementami RPG i Bóg wie czego jeszcze...

• POWRÓT ALIEN BREED

Team 17 reanimuje cykl Alien Breed (zdaje się, że o tym już pisaliśmy). Przypomnijmy, że była to w swoim czasie kultowa gierka akcji w 2D, na Amigi i wczesne PC. Prace nad nowym odcinkiem serii

Zupełnie Nowe!

trwają już 18 miesięcy. Efekty zobaczymy jesienią roku 2000. Gierka nieco się zmieni. Będzie to RTS + akcja + RPG. Ale zasady (żołnierze vs wredne Ufoki) - pozostaną bez zmian, a co najwyżej zostaną wzbogacone o nowe typy misji. Wszystko rzecz jasna w 3D. Można będzie nawet grać w trybie FPP!

• AMD VS INTEL

AMD prowadzi! Po raz pierwszy w historii procesory AMD są szybsze od analogicznych procków z Intela. Co więcej AMD zapowiada, że już w pierwszym kwartale 2000 r. zamierza wypuścić procesor taktowany zegarem 1 GHz!!! (A ja jeszcze miałem komputer, w którym procesor też miał zegar 1... Mhz... tjaaaaa).

• TO JEST NAPAD!

I to na pociąg. I to nie byle jaki napad, a sam "napad stulecia", dokonany we wczesnych latach 60-tych na angielski ekspres, przewożący miliony funtów. Kto, gdzie i jak? Otóż za grę, opartą na tym autentycznym wydarzeniu, wzięli się twórcy Carmageddona. Domyślamy się więc, że nie będzie to strategia :).

• BYKI 2000

Pisaliśmy już o "byczej symulacji" - szykuje się następna: Bull Rider 2000, rodem z Interplaya. Ponownie jazda na bykach, 48 wierzchowców, 50 jeźdźców, 8 aren, trzy tryby gry (Exhibition, Rodeo i Season). Do tego atrakcje typu "rodeowi klowni" (to ci, którzy odciągają uwagę byka od bylego jeźdźca) i grafika 3D. Co oni z tymi grami - z byka spadli?

• MOTOCROSS MADNESS 2

Sequel MM to przede wszystkim poprawiony engine. Będzie więc więcej obiektów (przy tej samej ilości fps), typu: krzaczki, drzewa, kamienie; poprawiony model reakcji motocykli (łatwiej wpaść w poślizg na oblodzonej nawierzchni); dojdą też nowe tryby rozgrywki, replaye itd. Premiera wiosną!

• FLY! - DODATEK

Jak komuś mało oryginalnych misji w grze Fly, to może dokupić sobie zestaw dodatkowych misji, które umiejscowione są w północno-wschodniej części Pacyfiku. 10.000 mil kwadratowych Kanady czeka na pilotów!

• DUKE 5

Jeszcze nie pojawił się Duke Forever, a już mówi się o kolejnej grze z tego cyklu! Roboczo nosi ona nazwę Duke 5. Czemu właśnie "5"?! Znający angielski już chyba wiedzą - skoro poprzednia część nazywa się FO(U)Rever - no to jak ma się nazywać następny odcinek? :). No, ale póki co czekamy na tę grę, która poprzedza Duke'a 5... Jest szansa, że pokaże się jeszcze w tym tysiącleciu ;).

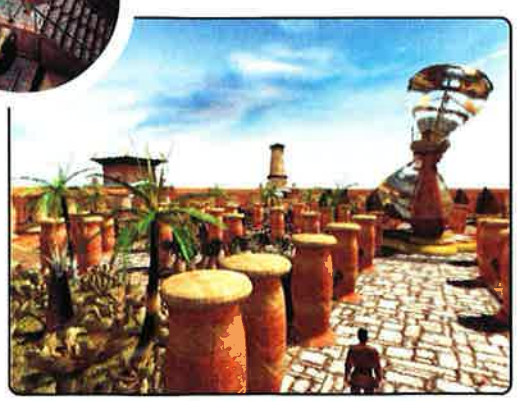
The Time Machine

Pamiętacie jeszcze znakomitą przygodówkę Dark Earth, wydaną dobre dwa lata temu? Właśnie tą grą podbiła Świat zupełnie nieznana francuska firma Cryo. Jak być może pamiętacie Dark Earth, odświeżyła nieco skostniały gatunek przygodówek, a to za sprawą intrygującej i ciekawej fabuły, wspaniałej, trójwymiarowej grafiki i wysokiej grywalności. Teraz nadszedł czas na kolejne uderzenie Cryo, skierowane w fanów przygodówek. Ów cios, który już wkrótce zostanie zadany, nazywa się The Time Machine.

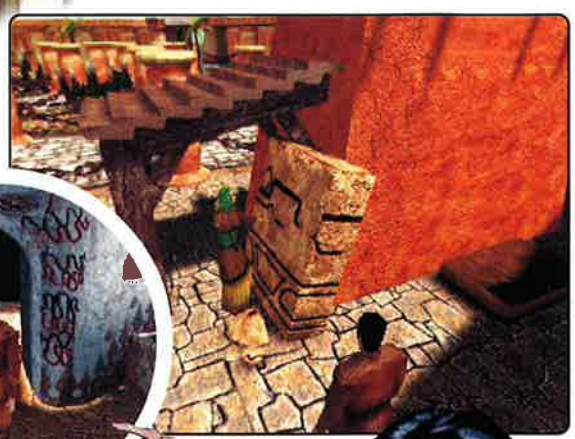
ELD

The Time Machine z pewnością będzie godnym następcą Dark Earth. Przede wszystkim posiada równie pasjonującą fabułę. Jej treść oparto na książce Anglika H. G. Wellsa pod tym samym tytułem. Kojarzycie tego gościa? Jest to bez wątpienia jeden z lepszych pisarzy science fiction, który napisał oprócz The Time Machine, także War of the Worlds (Wojna Światów). Centralną częścią fabuły będzie czas... i podróż w czasie. Bohater gry zostaje wysłany do przyszłości, a konkretnie do roku 800 000 (moim zdaniem to pełna fantazja. Ludzkość przecież nie ma szans doczekać roku 3000!).

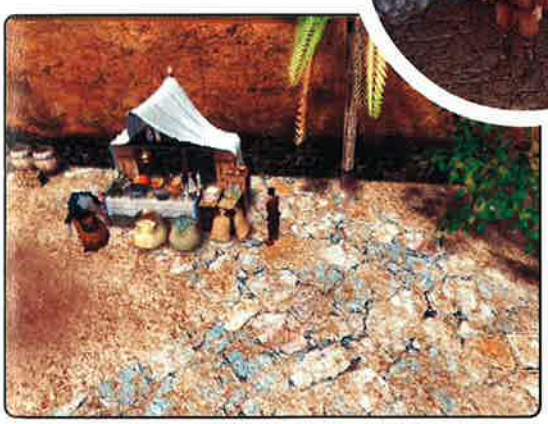
Niestety, jego maszyna czasu zostaje uszkodzona przez rywala i lądujesz w dziwnym, mrocznym świecie. Jakby Ci było mało kłopotów, to tracisz przy okazji pamięć. Co jest jeszcze dziwniejsze, tym światem rządzi czasem mityczna postać zwana Khronosem. Świat ten przypomina nieco arabską cywilizację ze względu na swoją architekturę. Co nie zmienia jednak faktu, że Twoim zadaniem będzie wydostać się z niego. Nieźle zapowiada się rozgrywka The Time Machine. Według autorów nie będzie to tylko przygodówka, bowiem znajdziemy w niej również sporo akcji, chociaż nie oznacza to oczywiście chodzenia i wymachiwania metalowymi i ostrymi przedmiotami. Nadal naszym głównym zajęciem będzie rozwiązywanie zawiłych zagadek. Podobnie zresztą rzecz przedstawiała się z Dark Earth. Mogliśmy atakować napotkane postacie lub z nimi konwersować. Postacie, które spotkasz w The Time Machine mają jednak posiadać o wiele wyższą inteligencję i zachowywać się niekonwencjonalnie, czyli zależnie od sytuacji. Jak to będzie, przekonamy się sami, ale mając w pamięci Dark Earth można mieć nadzieję, że tym razem zapowiedzi producentów spełnią się w 100%.



dosłownie tygodnie, a może nawet dni. Ostatnio, co prawda ukazało się kilka bardzo dobrych przygodówek (Gabriel Knight 3 czy Atlantis 2), ale myślę, że warto sięgnąć także po The Time Machine. Ma ona mieć ciekawą fabułę i grafikę, a to chyba jest wystarczająco dobry powód, aby się przekonać czy faceci, którzy stworzyli wspaniałą Dark Earth nie osiedli na laurach. Dodatkową zachętą powinny być dość rozsądne wymagania sprzętowe: P II 233, WIN 95/98 i 32 RAM. Jeżeli zatem jesteś dość odważny, aby odbyć podróż w czasie, to szykuj pieniążki na zakup The Time Machine. □



Nie zawiedziecie się na grafikach Cryo. Już Dark Earth było fantastycznie przygotowane od strony graficznej, aczkolwiek nie wykorzystywała ta gierka dopalacza 3D. The Time Machine chodzi zgodnie z obecnymi trendami na blaszakach uzbrojonych w 3Dfx, ale tylko w rozdzielczości 640x480. Nie jest to zatem nic szokującego, ale i tak gra wygląda znakomicie. Śliczne,



tajemnicza, mocno samplowana z domieszką arabskich rytmów. Ze swej strony proponuję jako motyw przewodni The Kovenant i utwór "Jihad". Kiedy czytacie te słowa od premiery The Time Machine dzielą nas

bardzo szczegółowe lokacje przykuwają wzrok swymi arabskimi motywami. Przypomina mi ona nieco Dark Earth, ale to chyba znak firmowy twórców. Podobne kolory, oświetlenie lokacji oraz ta sama dbałość o najdrobniejsze szczegóły. Przynajmniej tyle dostrzegłem na dostarczonych mi screenach. Zaostrzyły one tylko mój apetyt na The Time Machine tym bardziej, że kolesie z Cryo zapowiadają jakieś niesamowite efekty pracy kamer. Mają one pracować bardzo dynamicznie.

Nie wiem natomiast nic na temat muzyki The Time Machine. Sądząc z fabuły i screenów powinna ona być

The Time Machine
Cryo Interactive Entertainment

Zupełnie Nowe!

• II WOJNA Z PSYGNOSIS

Psygnosis szykuje, dla fanów symulacji lotów myśliwcami z czasów II wojny, grę Nations - W.W.II Fighter Command. 45 historycznych misji i 17 odmian myśliwców Niemców i aliantów, wysoki realizm lotu itd. Musisz mieć Pentium 233 MMX, 32 MB RAM i akcelerator. A jak nie lubisz symulatorów lotu - to może wolisz symulację czołgu z tego okresu? W takim razie Psygnosis ma dla Ciebie Panzer Elite (pisaliśmy już o niej). Ponad 80 misji, najlepsze czołgi wszystkich walczących stron, dobra grafika... nic ino grać!

• ELRYK Z MELNIBONE

To chyba jedna z bardziej posępnych i klimatycznych sag fantasy z gatunku sword & sorcery. Już wkrótce (latem?) ujrzymy jej pc-towe wcielenie (jako RPG naturalnie). Przy okazji gra będzie zawierała elementy taktyki i strategii.
Robią ją ludzie w Rosji.

• HIDDEN & MORE :)

Zapowiadaliśmy już pack z misjami do Hidden & Dangerous. Dziś wiemy już, że będzie się nazywał: Devil's Bridge. 9 nowych misji w 3 kampaniach (Ardeny, Grecja i... Polska!!!). Poprawie ulegnie grafika i dźwięk, dodane zostaną nowe zestawy broni. Premiera w styczniu 2000.

• FLY 2

Gra Fly! spotkała się z mieszanymi uczuciami graczy. Jedni twierdzą, że to kicha, inni zaś, że coś pięknego. Tych chwalących musiało chyba być więcej, gdyż twórcy gry (Terminal Reality) rozpoczęli już prace nad sequelem. Premiera pod koniec roku 2000. Wiadomo już, że dojdą nowe rozdzielczości, poprawie ulegnie też grafika kokpitów i realizm grafiki tła.

• THIEF GOLD

Gdy czytacie te słowa, złota edycja gry Thief: The Dark Project jest już dostępna w sklepach.

• GLOBALNA WOJNA

I to prowadzona przez czołgi, będzie miała miejsce w grze akcji Battletanx: Global Assault, tworzonej przez 3DO. Kilka kampanii, około 40 misji, wiele scenerii, rozmaite pojazdy (tj. czołgi...). Na razie nie wiadomo nic o dacie premiery.

• CLOSE AIR SUPPORT

To symulator osadzony w realiach II wojny światowej. A ściślej - podczas alianckiej inwazji na Sycylię. I w przeciwieństwie do większości symulatorów, nie będzie się ona koncentrowała na walce powietrznej. Tu (jak sugeruje tytuł) macie wspierać swe wojska, atakując wroga za samolotami szturmowymi, myśliwskimi i bombowymi...

• SZPIEG W TWOIM PC!

Serio! Jeśli używasz programu Real-Jukebox (darmowy player CD), to wiedz, że oprócz odtwarzania muzyki, programik ten zajmuje się szpiegostwem. Jeśli masz połączenie z Internetem, to JukeBox codziennie informuje swoich twórców, co w danym dniu słuchałeś. Żeby w centrali uniknąć pomyłki (jest około 13 mln. użytkowników tego progamu) numer identyfikacyjny... Tak, tak. Ty sobie słuchasz np. black metalu, a gdzieś tam w archiwach komputer odnotowuje "Jasiu Kowalski - satanista" :). I wbrew pozorom wcale to nie jest śmieszne...

Zupełnie Nowe!

• KILLER LOOP

Dla zwolenników dynamicznych wyścigów samochodowych, którzy bardziej cenią dynamikę rozgrywki od jej realizmu, szykuje się gra Killer Lop. Będzie to coś w stylu Rollcage - wyścigi przyszłościowych wozów na maksymalnie pozakręcanych 8 trasach. Ale raczej nie oczekujcie jej za szybko. Gra jest jeszcze w powijakach....

• ZOSTAŃ PREZYDENTEM!

Republic: The Revolution: to coś, co w tajemnicy (do tego momentu :)) szykował dla Was EIDOS. Jest to strategia + symulacja (świata!). Zaczynamy jako prezydent Republiki Novistrany - mając około 16 konkurencyjnych przywódców. A potem to już wszystkie chwyty dozwolone. Masz zdobyć władzę nad światem. A jak tego dokonasz, to już martw się sam... Szpiegostwo, dywersja, uwiedzenie (!) konkurenta przez gwiazdę filmu (celem kompromitacji) - to tylko wierzchołek góry lodowej. Gra nie jest jednak tak do końca serio. Będzie z czego i kogo się pośmiać... Dodam tylko jedno: w grze napotkacie MILION (to nie pomylka) obdarzonych własną AI postaci! (Śmiech zamarł Wam na ustach, co?). Sama gra będzie w 3D i wizualnie przypominać będzie (z grubsza) ostatniego Populousa.

• CORKSCREW FOLLIES

Oto nazwa nowego dodatku do Railroad Tycoon. Zawiera m.in. 30 nowych scenariuszy, nowe kolejki i tereny; dojdą też nowe budowle, więcej rodzajów żywności itd. A jako finały bonus - replika Steel Twistera - jednej z najbardziej przerażających kolejek świata. Premiera lada dzień!

• SZWEDZKIE WYŚCIGI

A właściwie nie tyle "szwedzkie", co "w Szwecji". Swedish Touring Car Championship to po prostu kolejna NASCARowa rajdówka, robiona przez szwedzką Digital Illusions. Do dyspozycji trasy: nderstorp, Falkenberg, Gellerasen, Knutstorp, Mantorp i Mo I Rana oraz 10 typów samochodów (z - a jakże - Volvo na czele, a do tego BMW, Audi, Peugeot, Nissan, Chrysler, Ford, Alfa, Honda i Opel). Ponadto pojawi się tam 15 realnie istniejących kierowców. Grafika w 32-bitach (tekstury 24-bitowe), realistyczny model uszkodzeń i reakcji wozu, bardzo trudne warunki terenowe (Szwecja!) - to nie będzie gierka dla amatorów!

• DOKOPAĆ EA

Dokopać EA w dziedzinie produkcji gier sportowych - trudna sprawa. No chyba, że "kupą mości panowie". Tak zapewne pomyśleli przedstawiciele 3 firm: Disney Interactive, Konami i ESPN. Zatem skrzyknęli się i zamierzają wspólnie robić takie gry. Disney

Neverwinter Nights

Nad miłośnikami gier RPG, w wydaniu komputerowym, mogą w najbliższym czasie zawisnąć ciemne chmury. Pierwszą ich zapowiedzią była Ultima On-line. Tak, tak, moim skromnym zdaniem to właśnie wspaniała gra sieciowa nie wszystkim dobrze wróży. Zauważcie bowiem, ile czasu upłynęło między premierą zwykłej Ultimy numer osiem a dziewięć - i co firma wypuściła w międzyczasie, jak nie właśnie On-line? Ale to i tak tylko połowa złych dla nas wieści - bo oficjalnie dziewiątka jest już ostatnią Ultimą, choć oczywiście prócz tej sieciowej...

Allor

Jak więc widać twórcy komputerowych RPGów bardzo mocno stawiają na rozgrywki sieciowe - i właściwie ciężko się im dziwić. Postacie sterowane przez komputer jeszcze bardzo długo nie będą równie interesujące, co inni, żywi gracze. A przecież w porządnym RPGu interakcja z innymi postaciami jest sprawą bardzo istotną, żeby nie powiedzieć kluczową. Weźmy choćby żelazny w tego typu grach standard, czyli drużynę poszukiwaczy przygód. Raczej ciężko nie zauważyć, że zazwyczaj kierujemy nimi sami - a wszyscy grzecznie się naszych poleceń słuchają, nikt niczego nie kwestionuje, nikt nie ma do nas o nic pretensji. Ot, taka miła sielanka, tyle, że w normalnym przypadku praktycznie nierealna. Co jednak począć, grać w coś się przecież chce nie tylko od święta, a że do typowej sesji z żywymi graczami oraz Mistrzem Gry z krwi i kości CRPG jeszcze bardzo daleko... cóż, jak to się mówi, lepszy rydz niż nic. Problem z rydzami jest jednak taki, że w najbliższym czasie może ich najzwyczajniej w świecie zabraknąć. Przykład z Ultimami jest wprawdzie jak na razie jedynym, ale kto może zapewnić, że w najbliższym czasie w podobny sposób nie postąpią i inni? Pytanie to tym bardziej na miejscu, iż kolejna z wielkich firm zajmujących się komputerowym RPG - Bioware - zapowiedziała teraz swoją grę sieciową, czyli tytułowego Neverwinter Nights. I wypadek zdyby ... na Mitrze przy... ...puściła nie tak dawno ... w najbliższym czasie ... Planetscape: Torment.

Na szczęście jednak Bioware ma do całej gry sieciowej nieco inne niż ... podejście, które w ... wielkich ... za korzystanie z sieci średniej jakości ... wydaje się wprost idealne - w grę tę można będzie bowiem grać nie tylko po połączeniu się z serwerem, ale i całkowicie lokalnie! Fakt, że pod względem wrażeń oba te typy rozgrywki będą się pewnie od siebie sporo różniły, ale przysłowie o rydzach już mówiłem, więc nie będę się powtarzał. Ale możliwość gry w pojedynkę wcale nie jest ... nowum, dlatego też pozwolę sobie zostawić ten aspekt gry w spokoju, a przejść do opisu pozostałych ... w Neverwinter. Na pierwszy ogień pójdzie świat, w jakim nasze przygody będą się odbywać. Całkiem standardowo, zgodnie z trendem zapoczątkowanym przez Baldur's Gate, będzie to Forgotten Realms, a dokładniej jego część położona na północy Wybrzeża Mieczy z Neverwinter na północ od Luskan na północy.

Ściśle powiązany ze światem jest także wybór systemu, na którym opierać się będzie walka, tworzenie postaci i czary - będzie to oczywiście AD&D i to jego wydanie w nieco zmodyfikowanej formie (jak zastosowane zostało w Baldur's Gate), tyle że tym razem w wersji trzeciej. Niestety, na jego temat nie da się obecnie dużo więcej powiedzieć, gdyż nie został on jeszcze wydany w wersji książkowej, aczkolwiek pewne przecieki oczywiście były. Z największych nowości warto wymienić brak restrykcji w wyborze profesji dla poszczególnych ras oraz identyczne dla każdej z nich wymagania punktowe kolejnych poziomów wtajemniczenia. Wprawdzie jak dla mnie krasnoludzka czarodziejka wyglądać będzie co najmniej dziwnie, ale nie chcę już teraz tego komentować, bo być może "w praniu" sprawdzi się to o wiele lepiej, niż wygląda to na pierwszy rzut oka. Do swobody w wyborze starych profesji dochodzą cztery nowe "zawody": Czarnoksiężnik, Zabójca, Barbarzyńca oraz Mnich. Jak na razie wiadomo coś nieco jedynie o Zabójcy, który będzie w stanie zabić wroga pojedynczym ciosem, a do tego ma mieć do dyspozycji ograniczony zestaw czarów (głównie ukrywających i zacierających ślady) oraz o Barbarzyńcy, zapowiadającemu się na wielką kupę mięsa, mogącą w dodatku wpadać w szał bojowy.

Z dalszych ... dla graczy informacji "systemowych" warto w tym miejscu nadmienić jeszcze o umiejętności "Walka dwoma broniami", której w Baldursie nie posiadał nawet Ranger (poza pewnym Ciemnym Elfem) oraz o pokaźnej liczbie ponad dwustu czarów, którymi będzie się można w tej grze posługiwać. Ale to jeszcze nie koniec - zgodnie z założeniami maksymalnym poziomem w Neverwinter Nights ma być - uwaga, uwaga - poziom dwudziesty! A to w AD&D jest już naprawdę coś. Zresztą wystarczy porównać umiejętności postaci w Baldur's Gate na początku i końcu rozgrywki. Różnica kolosalna, mimo iż tam maksymalnym poziomem był bodajże (w zależności od postaci) ósmy...

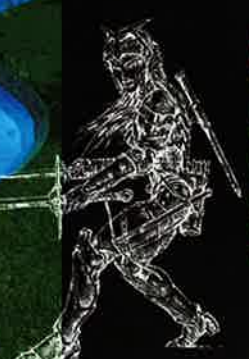
Kończymy już "załatwioną" sprawę stojącą za światem i mechaniką gry, można się teraz z czystym sumieniem skoncentrować właśnie na niej, na jego wyglądzie oraz paru ciekawych pomysłach z nim związanych. Na początek wygląd. Odpowiedzialny za niego jest stworzony dla potrzeb MDK2, engine o nazwie ... . Najbardziej rzucającą się w oczy jego cechą jest pełna trójwymiarowość - zarówno postacie, jak i cały świat stworzony jest z polygonów. Dzięki temu możliwe jest obracanie kamery, ... dzięki wykonywanie zooma. ... znacie chyba, że rzeczy ... nie tylko podczas zwiedzania podziemi. Ale zmienny punkt widzenia to

trolli nad dowolną z postaci, na przykład sprzedawcą w sklepie, czy pytanym o radę kapłanie! To się dopiero będzie działo!!! Jak zwykle istnieje oczywiście szansa trafienia na kogoś niezbyt sensownego, ale wierząc w naturalną selekcję powiem jedno - zapowiada się na prawdziwą rewolucję, na pierwszą grę, która będzie w stanie konkurować z normalnymi sesjami RPG pod względem chyba najistotniejszym - sensowności i nieograniczoności rozgrywki.

Patrząc na słowa już przeze mnie napisane i widząc zbliżający się koniec miejsca, pozwolę sobie na zakończenie napisać tylko jedno - mam nadzie-

wcale nie jedyna jego zaleta. Wystarczy popatrzeć na screeny, by w oczy rzuciła się jeszcze jedna jego cecha - stworzony przy jego pomocy świat wygląda bowiem po prostu ładnie, choć trzeba uczciwie przyznać, że do Unreala jeszcze mu jednak trochę brakuje. Po wyglądzie pora na sam sposób tworzenia lokacji. Są one składane z gotowych elementów, co przez zmniejszenie objętości danych ma jeszcze jedną, ważną zaletę - umożliwia proste tworzenie nowych krain.

swym komputerze serwera tej gry wróży to bardzo dobrze na przyszłość - na co jak na co, ale na brak miejsc do zwiedzania narzekać się raczej nie będzie. Ale taka otwartość to wcale nie największy atut Neverwintera. W celu jak najdokładniejszego oddania ducha prawdziwego RPG - takiego z ołówkiem i kośćmi w ręku, a



je, że zanim Neverwinter Nights ukażą się na rynku będzie już można w Polsce załatwić sobie za rozsądne pieniądze stałe łącze do Internetu. Bo inaczej pozostanie mi już chyba tylko przeniesienie się na stałe do Redakcji - bo przyznacie chyba, że gra zapowiada się wprost idealnie. Ech, pozostaje chyba tylko wiara w szybkie zmiany - ale dla Nightsów warto! □

I żeby nie było niedomówień, nie jest to zaleta li tylko ze strony projektantów z BioWare, gdyż do gry dołączony będzie edytor, umożliwiający tworzenie własnych krain każdemu, kto tylko będzie miał na to ochotę! A łącznie z możliwością utworzenia na

MG za stołem - w grze uwzględniono bowiem tego ostatniego, umożliwiając osobnikom mogącym pochwalić się takimi uprawnieniami (na przykład administratorowi danego serwera) przejęcie pełnej kon-

Neverwinter Nights
Bioware, Inc

Zupełnie Nowe!

rzuci kasę, Konami - ludzi, ESPN - markę. Jeszcze w roku 2000 ma wyjść co najmniej 10 gier tego tercetu!

• SPEC OPS II JUŻ?

W momencie, gdy czytacie te słowa i ta gra już powinna być w sprzedaży.

• GIANTS - NIE JUŻ!

Nie można tego powiedzieć o grze Giants. Zapowiada pierwotnie na grudzień, ukaże się "w roku 2000". Czyli tak do końca nie wiadomo kiedy. Tjaaa.

• CHM 1999/2000

Na początku miał to być dodatek do Championship Managera 3. Ale okazało się, że wprowadzono tak wiele różnych zmian i bajerów, że dodatek stał się samodzielną grą. Co zatem w niej nowego? (czytaj Eld :)): poprawiono engine rozgrywania meczu, ulepszono komentarze, wprowadzono... plotki (np. gracze dowiedzą, ile zapłaciliśmy nowej gwieździe :)), ulepszono system transferów i wyszukiwania nowych talentów itd. Pojawi się też w niej liga amerykańska. Gra już powinna być w sprzedaży!

• POWRÓT ELITY

Frontier Developments i sam wielki David Braben ogłosili, że chcą stworzyć czwartą już część kultowej gry Elite. Niewtajemniczonym wyjaśniamy, że była to pierwsza gra z gatunku "weź sprawy w swoje ręce" z akcją osadzoną w kosmosie. Tj. handelek, różne ciemne interesy itp., itd. Oby tylko nie była tak zaburaczona jak First Encounters!

• TNN OUTDOORS PRO HUNTER 2

I jeszcze jedna gra-symulator - polowanie puka do naszych drzwi. Wędrujemy sobie po Alabamie, Colorado, Iowie, Montanie, Teksasie itd., polując na wszystko, co w danym momencie jest (zgodnie z prawem) możliwe do odstrzelenia. Gra zawiera 4 tryby gry: single-player, tournament, shooting range i multiplayer group hunts; do tego dochodzą urozmaicone warunki pogodowe oraz mnóstwo broni. Oto skromna lista tychże narzędzi: .30-30 Lever Action, .30-06 Bolt Action, .338 Bolt Action, 0 Gauge Pump Action, 12 Gauge Autoloader, 20 Gauge Double Barrel, .44 Revolver, .357 Revolver, łuk, łuk kompozytowy. A niech tam: darzbór!

• MAXIMUM OVERKILL - STOP!

Novalogic odpuścił sobie wielokrotnie anonsowaną gierkę FPP - czyli Maximum Overkill. A szkoda, bo zapowiadała się naprawdę nieźle - bo i FPP, i symulacja lotu i jazdy, grafika w 32-bitowej palecie (co prawda na voxelowym engine) itp. Nie podano przyczyn tej decyzji :(.

• UNREALNA KATEDRA

Pamiętacie jak pisaliśmy, że są plany zrobienia programu architektonicznego na engine Unreala? O tym, że to nie mrzonka, możecie się przekonać na stronie http://www.vrndproject.com/. Co tam znajdziecie? Na przykład wirtualną wędrówkę po katedrze Notre Dame - właśnie na engine Unreala. Wrażenia są niesamowite! Demko liczy zalewie 8 Mb - a pokazuje naprawdę wiele i jest playable!

Skala ocen

Z okazji nowego roku postanowiliśmy nieco odświeżyć i zdewaluować naszą skalę ocen. Zatem przeczytajcie, co teraz oznacza konkretna liczba. Dla większej jasności, podaliśmy też przeliczenie naszej skali punktowej na skalę ocen... szkolnych.

Redakcja CDA

Oceny

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik: 1 [i przyjdź jutro z rodzicami!:)]. W ogóle w to się nie da grać. Nie brać nawet, gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to ilość wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik: 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża ilość poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-

4 - raczej cienka. Ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co?

5 - przeciętna gra, nie wyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Jest trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+

6 - niezła gra, choć do czołówki dużo jeszcze jej brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Ilość poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal nie pozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Ilość godnych uwagi zalet wyższa od ilości istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Warto w to zagrać.

8 - bardzo dobra gra. Dużo zalet, niewiele istotnych wad; ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra. Praktycznie nie ma wad lub są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5 Musicie w to zagrać!

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak - albo są nieznaczne i/lub nieważne :). Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, extra grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena Ci opada. Gra, która niewątpliwie przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Inne:

Znaczek jakości - co najmniej 3 redaktorów uznało, że dana gra zasługuje na nie mniej niż 8/10.

A teraz kilka słów wyjaśnienia odnośnie oceny 10/10. Kiedyś troszkę ją zmitologizowaliśmy. Było powiedziane, że 10/10 dostanie gra - ideał; gra - cudo, która zachwyci nie tylko fanów danego gatunku gry, ale i ludzi, którzy zwykle grają w coś innego. Okazało się jednak, że w praktyce taka gra nie istnieje - a jeśli nawet, to każda 10/10 budziła straszne kontrowersje. 10/10 dla Unreala spowodowało konflikty i trwającą po dziś dzień (!) dyskusję "a moim zdaniem to było słuszne/niesłuszne". W praktyce zaś tak pojęta 10-tka redukowała nam skalę ocen do 9, bo nie więcej niż 1-2 gry w roku zasługiwały (naszym zdaniem) na 10. Dlatego postanowiliśmy ściągnąć z piedestału tę ocenę. (Sami chyba zauważyliście, że nagle przybyło 10/10 w ostatnich edycjach CDA). 10/10 stało się więc NORMALNĄ oceną - dostają je gry w obecnej chwili (naszym zdaniem) najlepsze i wybitne w swojej kategorii.

Jednocześnie jednak postanowiliśmy zaostrzyć kryteria przyznawanych u nas ocen. Skończą się seryjnie przyznawane 7 i 8 (taką przynajmniej mamy nadzieję). Ostatecznie 5 i 6 to też są OCENY (w sumie) POZYTYWNE. Teraz nawet na 7 gra będzie musiała MOCNO zasłużyć...

I jeszcze jedno: żeby TERAZ gra dostała 10/10, to CO NAJMNIEJ dwóch redaktorów (+ recenzent) musi ją wycenić na 10/10.

Rozwiązanie konkursu, poświęconego grze MORTYR

Prawdę powiedziawszy to trochę nas wyrolowaliście :). A właściwie to sami się zrobiliśmy w konia, tak formułując pytanie, że... odpowiedź, którą najczęściej nam nadsyłaliście, była w 100% poprawna, mimo iż wcale nie była to ta odpowiedź, której oczekiwaliśmy! Jak pamiętacie, pytaliśmy od czego pochodzi nazwa gry MORTYR.
Otóż nazwa pochodzi od słowa "mortus" - po łacinie oznacza ona śmierć. Jednocześnie jednak jest to nazwisko głównego bohatera - Jurgena Mortyra. Zatem odpowiedź "od nazwiska jej bohatera" - również jest jak najbardziej prawidłowa. Tym samym dopuszczamy obie wersje odpowiedzi. A oto lista laureatów:

Paweł Łączny, Sosnowiec
Dariusz Łachta, Chąśno
Michał Mazur, Wrocław

Zwycięzcom gratulujemy, wszystkim innym współczujemy i życzymy więcej szczęścia przy okazji innych konkursów, których na pewno nie braknie na naszych łamach!

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Ja, Semerkhet, kapłan Horusa ostrzegam, że ten, kto zabierze amulet uwolni Seta. Tego, który u zarania ludzkości krążył po świecie w towarzystwie szakali i który znów opanuje świat. Set, źródło zła, znowu powstanie, gdy nadejdzie odległe, kolejne tysiąclecie. Wokół niego idą plagi i szarańcza, żniwa gniją pod niebem bez słońca....

- proroctwo-

Czarny Iwan

Jeszcze nie przebrzmiał ostatni, śmiertelny krzyk Tomb Raidera 3, a już urodził się kolejny twór o zaskakującym tytule - Tomb Raider 4. Dla nie znających arabskich znaków dodano jeszcze podtytuł: The Last Revelation, co spowodowało niemałą konsternację w umysłach wielu odbiorców. Spekulowano, czy mamy traktować TR4 jako ostatnią rewelację sezonu (na miarę zimowej kolekcji Giorgio Armaniego), najnowsze odkrycie czy też metę, koniec, the end - czyli naprawdę ostatnią przygodę, po której Lara zajmie się rodzeniem dzieci, a jej bujna pierś zostanie wykorzystana zgodnie z naturalnym przeznaczeniem.

Kłopot z Tomb Raiderem jest taki, że co by nie mówić i tak na świecie rozeszło się 15, słownie: piętnaście (!) milionów legalnych egzemplarzy gry. Żaden tytuł nie osiągnął takiej popularności i powiedzmy sobie szczerze; Lara wykończyła inne fajne kobity, które niekiedy pojawiają się w grach (choćby nieodżałowana Rynn z Drakana). Sama Lara to jednak nie wszystko, o czym boleśnie przekonaliśmy się, studiując kolejne części TR. Mimo że postać bohaterki spełnia decydującą rolę, jest one jedynie integralnym elementem świata, po którym się porusza. Tu właśnie pojawiają się największe zastrzeżenia. O ile jeszcze TR1, przez swą innowacyjność (TPP, zakres ruchów bohaterki, duże lokacje, mocny scenariusz) święcił triumfy, o tyle kolejne części były po prostu wtórne. Silnik, który w dobie pierwszych dopalaczy grafiki olśniewał możliwościami prezentacji, teraz kojarzy się jedynie z masą kwadratowych pudeł i takich samych korytarzy. Inna sprawa, że wymuszał ciągle te same rozwiązania techniczne, co każdy, kto szarpał się z tysiącami wajch i wciskał setki przycisków, na pewno dobrze wie. Również oklepane, mało pociągające scenariusze nie przysłużyły się kolejnym odsłonom TR, który w moim przekonaniu stał się po prostu mdły i nudny.

TR4 ma to wszystko zmienić. Nowy silnik, złożony na nowo śrubka po śrubce, z góry

Lara w tarapatach

przeznaczony było pod maskę PC. Pozwoliło to wykorzystać całą paletę efektów, których na konsoli zwyczajnie nie ma. Bump mapping, surface mapping, zupełnie nowe oświetlenie, więcej detali, np. obiekty 3D na ścianach i drzwiach. Zgodnie z sugestiami odbiorców, zrezygnowano także z wielgaśnych lokacji, w których nie wiadomo było co robić i gdzie iść. W ten uniform wsadzono konkretny scenariusz, fabułę, która znowu doprowadzi krew do stanu wrzenia. To tylko kilka z całej palety innowacji. Na pierwszy rzut oka jest więc super, po dłuższym graniu pojawiają się jednak zastrzeżenia, które precyzowano już wcześniej tysiące razy...

Najpierw story. Podczas wyprawy do Egiptu Lara Croft odnajduje okrytą legendą kryptę. W trakcie penetracji nietkniętych dotychczas katakumb, przypadkowo uwalnia potężnego i złego ducha - boga Seta (uwięziony przez swojego brata - Horusa). Lara dowiaduje się, że jedyną osobą, która może ponownie unieszkodliwić ducha, jest ona sama. Aby tego dokonać, musi przywrócić do życia Horusa, podczas odpowiedniego ustawienia konstelacji Oriona na przełomie tysiącleci. Wtedy ten będzie mógł stoczyć walkę z Setem i uwięzić swego straszliwego brata. Tak się jednak składa, że wszystko nie jest takie proste i akcja ma kilka kluczowych zwrotów.

Lara nie zawsze jest sama i czasem korzysta z pomocy podróżnika i przyjaciela Jean-Yves'a (któremu ocala życie). Zasadnicze znaczenie ma również postać Wernera Van Croy'a, którego poznamy już w misji treningowej (to on nauczył Larę radzić sobie w każdej sytuacji). Gra zaczyna się jednak nie od wizyty w grobowcu, lecz kilka lat wcześniej, gdy Lara jest jeszcze podlotkiem (16 lat). Razem z profesorem Van Croyem ćwiczą w Anghor Watt w Kambodży. Podczas jednej z wypraw Van Croy ulega wypadkowi i zostaje zapieczętowany w starożytnym grobowców. Jak się później okaże, ten fakt wpłynie jeszcze na losy Lary, ale o tym przekonacie się już sami.

Odnośnie misji treningowej w TR4 warto dodać, że nie możemy z niej zrezygnować (podobnie jak w Driverze). Trochę to denerwuje, paleta ruchów Lary nie zwiększyła się znowu tak znacznie, żebyśmy potrzebowali szczególnego przeszkolenia, ale te argumenty i tak nic nie zmienią - będziecie musieli zmierzyć się z przeszkodami. Być może na pierwszy rzut oka fabuła wydaje się skomplikowana, jednak w trakcie gry kolejne fragmenty układają się niczym puzzle i nie ma już tego chaosu, który charakteryzował TR3. Przede wszystkim gra toczy się wyłącznie w Egipcie, a kolejne zadania są ze sobą ściśle powiązane, dzięki scenkom FMV i innym, tworzonym na enginie gry. Ładowanie kolejnych misji trwa znacznie krócej, a cała przygoda jest jakby konkretniejsza, nabiera klimatu, który przywołuje na myśl TR1. W TR3 mieliśmy właściwie 5 questów luźno połączonych przez fabułę. Takie rozwiązanie okazało się niezbyt udane, gra po prostu

rozleciała się na fragmenty, a zabawa przypominała raczej zaliczanie kolejnych stacji niż fascynującą przygodę, owianą nimbem tajemnicy i zagadki.

W TR4 ponownie zagłębiamy się w mrok, który gęstniał przez stulecia zalegania w Dolinie Królów. Lara odwiedzi Karnak, Kair, Gizę, Aleksandrię, w sumie ok. piętnastu etapów pełnych przygód. Zrekonstruowany engine miał sprawić, że architektura, przypominająca budowle z klocków i kąty proste, nie będzie już drażnić oczu. Udało się to tylko w pewnym stopniu i to raczej nie dzięki jakiejś rewolucji w wyglądzie lokacji, lecz przede wszystkim oświetlenia, nad którym popracowano bardzo solidnie. Nowy system, odpowiadający za światła w połączeniu z environment mapping, daje po prostu lepsze wrażenia wizualne. Lokacje nie wyglądają już tak sztucznie i nie są ulepione z luźno przylegających do siebie płaszczyzn. Mają swój charakter na co wpływa również duża ilość detali, ciekawe projekty wystroju sal, przedmioty i symbole, które umieszczono w niemal każdym pomieszczeniu. Jednocześnie nadal zobaczymy takie kwiatki, jak ginąca za teksturą ściany ręka, czy głowa Lary lub wbitą w jej plecy nogę profesora Van

Croya (o ile Lara znajdzie się na kolanach obok profesorka). Dziwne, że Core nie potrafi wyeliminować tych bugów, mimo że miało już trzy okazje, by tego dokonać.

Lara dostała również kilka dodatkowych połygonów, co sprawi, że jest jakby krąglejsza i porusza się jeszcze bardziej naturalnie (a w każdym razie na pewno lepiej jej to wychodzi od Indiana Jones z Lucas Arts). Przestała jednak marszczyć czółko i pokazywać zęby podczas strzelania. Jej twarz znowu nie wyraża żadnych emocji, mimo że szakale odgryzają jej właśnie nogę, a uparte strzelanie w głowę kundli jakoś nie przynosi rezultatu. Trochę śmiesznie jest również, gdy Lara wspina się po ścianie. Co chwilę jęczy wówczas rozkosznie, co jest o tyle śmieszne, że robi to w nieodpowiednich momentach (zą często), a na dodatek ten sam dźwięk słyszymy, gdy musi wleźć na jakieś pudło lub skrzynię. Nie będę się jednak czepiał dziewczyny, tym bardziej, że ostatnio nauczyła się wspinać po linach i huśtać na nich. Od strony technicznej zostało to rozwiązane równie dobrze, co pozostałe, już istniejące, ruchy Lary. Wizualnie także wygląda całkiem nieźle, lecz najważniejsze, że dzięki nowej umiejętności Lary, jej przygody staną się jeszcze ciekawsze (zrozumiecie o co chodzi, kiedy Lara będzie wisiała na cienkim sznurku, mając pod sobą wielometrową przepaść).

To jeszcze nie wszystko. Spekulowano, czy Lara będzie mogła zająć się zamkniętymi drzwiami inaczej niż dotychczas (musiała mieć klucz). Niektórzy liczyli, że będzie mogła wykopać drzwi nogą, uderzyć barkiem, ewentualnie staranować z byka lub rozbić głową. Tak się jednak nie stało. Goście z Core założyli widocznie, że specyfika budowy ciała Lary może spowodować urwanie się pewnych wystających elementów, podczas zbyt gwałtownych ruchów. W każdym razie Lara może teraz otworzyć nawet te drzwi, do których nie ma klucza (lub rozwalić ścianę). Wykorzysta w tym celu łom, który przezornie trzyma w torebce obok pomadki i tuszu do rzęs. Lista nowych gadgetów nie kończy się zresztą na łomie (o mało nie napisałem 'na łonie':)). Zgodnie z życzeniem fanów, do standardowego wyposażenia Lary dodano kuszę. Co ciekawe, teraz możemy łączyć niektóre przedmioty, tak więc, jeżeli trochę pokombinujemy na kuszy, można będzie zainstalować celownik laserowy. Dotyczy to zresztą również innych przedmiotów i rzeczy znalezionych podczas podróży (można np. połączyć kawałki starożytnego symbolu, który okaże się kluczem do krypty). Arsenał Lary został dodatkowo rozwinięty o różne rodzaje amunicji (do tej samej broni może być teraz kilka), a także przydatną latarkę czy lornetkę (pozwala na obserwacje dalszych obiektów lub odczytywanie czegoś, co znajduje się w pewnej odległości).

Kolejną nowością dla Lary i dla nas jest system celowania. Teraz możemy w końcu wybrać cel, do którego chcemy walić z pistolców. Po wciśnięciu klawisza 'rozglądania się', celownik automatycznie przeskakuje na następny obiekt. Jest to proste i wygodne rozwiązanie, które powinno znaleźć się w grze już wcześniej. Odnośnie trybu 'rozglądania' warto wspomnieć o

jeszcze jednej zmianie. Pamiętacie zapewne, że niektóre widoczki były zasłonięte przez ciało Lary. Takich kłopotów już nie będzie. W chwili, gdy postanowimy się porozglądać, a kamera znajdzie się za plecami Lary, nasza bohaterka stanie się przeźroczysta. W zależności od perspektywy i stopnia wypełnienia obrazu ciałem Lary, będzie ona mniej lub bardziej widoczna.

Nowa przygoda Lary prowadzi przez legendarne labirynty świątyń egipskich faraonów. Jest to naprawę wielka przygoda, o czym piszę bez cienia ironii.

Część tych zmian wymagało również zmodyfikowania menusów gry. Charakterystyczna karuzela przedmiotów i paszportów została na zawsze zatrzymana, a zamiast niej pojawił się przewijany pasek. Wygląda tak sobie, ale na pewno jest wygodniejszy w użyciu. Opcje konfiguracyjne umieszczono w innym menu, które uaktywnia się po wybraniu pauzy (P). Nowy interface ułatwia również ewentualne kombinacje przedmiotów, taką możliwość sygnalizuje opcja Combine.

Tomb Raider 4 to nie tylko nowinki techniczne i kilka nowych gadgetów w plecaku Lary. Uruchamiając grę, przygotowałem sobie litr czarnej jak smoła kawy, witaminy i odżywki w proszku, szeroko otworzyłem okno. Wszystko po to, aby nie zasnąć gdzieś po drodze. Jednak do TR4 nie potrzebowałem tych stymulatorów, gra broni się sama! TR4 jest po prostu ciekawy i wciągający niczym najnowszy numer Playboya. Z wypiekami na twarzy kartkuje się kolejne sceny, śledzi obrazy migające przed nosem. Świetny klimat, naprawdę mocny scenariusz i odpowiednio ciężka grafika to atuty gry. Kolejnym jest realizacja całego pomysłu. Wreszcie zadbano, aby elementy zręcznościowe nie przysłoniły przygody i wątku fabularnego. Oczywiście dalej będziemy musieli machać wajchami, wciskać przyciski i skakać ze skałki na skałę. Tym razem jednak zadania są znacznie bardziej ciekawe, zagadki mniej trywialne i bardziej konkretne, celowe. Przeciwnicy, którzy tłoczyli się bezmyślnie w poprzednich częściach, są mniej liczni, a kiedy wreszcie się pojawiają, serce naprawdę podchodzi do gardła. Nie są też już tak beznadziejnie głupi. Szukają lepszej broni, by zgładzić Larę, niszczą przedmioty, a nawet chowają się przed strzałami Lary.

Ogólnie - pozytywni TR4 zaskakuje. Spodziewałem się odgrzanego obiadu z zeszłego tygodnia, wskrzeszonego umarlaka, który rozsypie się po pierwszym kroku. Tak jednak się nie stało. TR4 tchnie świeżością, gra się bardzo miło i mimo kilku uwag, ogólnie jest całkiem dobrze. Powiem jeszcze inaczej. Fanom gry i tak się spodoba, zaciekli wrogowie utopią Larę w jej własnej krwi, a osoby, które nie miały do tej pory kontaktu z TR nie powinny być zawiedzione. Pozycja zasługuje w sumie na 8 punktów w 10 stopniowej skali CDA. Za odbicie się od dna oraz promienny uśmiech Lary Weller dodaję mu jednak jeden punkt. I niech żyje długo i szczęśliwie! □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Core

Dystrybutor:
Mirage
tel (022) 616 1551

Internet:
http://www.mirage.com.pl

Wymagania:
P 233 MHz, 32 MB RAM, 4 x CD ROM, 4 MB SVGA DirectX 6.1 Windows 95,98 SB zgodne z DirectX 6.1

Akcelerator:
wskazany

Plusy:
- lepsza grywalność
- możliwość łączenia przedmiotów
- właściwy klimat
- świetne efekty świetlne
- dużo filmików
- odpowiedni muzik

Minusy:
- nadal kwadratowo
- Lara wpada za tekstury ścian i ludzi

Demo na CD 12/99

Nocturne

Ze zniecierpliwieniem, już od dłuższego czasu oczekuję pojawienia się na półkach sklepowych dwóch horrorzastych tytułów: Alone in the Dark 4 oraz Gabriel Knight 3. Przyznam szczerze, iż za każdym razem, gdy podziwiam screeny na internetowych serwisach, pochodzące ze wspomnianych tytułów, gęsia skórka pojawia mi się na plecach. Bynajmniej nie dlatego, iż od czasu do czasu w redakcji ogrzewanie permanentnie wysiada, a nędzne "farelki" pracują na pełnych obrotach... Za każdym razem, gdy spojrzę na podziwiane screeny, przypominają mi się te cudowne chwile spędzone przy Alone in the Dark 1, w zaciemnionym pomieszczeniu, ze słuchawkami na uszach (podłączonymi do Covoxa, udającego kartę dźwiękową) i wszechobecny strach...

Jaspin

Śmiech mnie ogarnia, gdy przypomnę sobie jakie piksele oraz krzywe, kolorowe trójkąty potrafiły stworzyć tak niesamowity klimat. Być może dlatego, iż z braku realistycznych elementów na ekranie wyobraźnia musiała większą część roboty odpracować za grafików i w głowie gracza stworzyć mroczne wizje, będące rozszerzeniem tego, co się działo na ekranie. Prawdę powiedziawszy (czy raczej napisawszy) jedynie Quake 1 był w stanie mnie podobnie przestraszyć. Jeszcze nie zdążyłam się doczekać czwartej części sagi (która być może ma zadatki na przestraszenie mnie jeszcze bardziej) detektywa walczącego z mrocznymi siłami, a tutaj jak grom (nie mylić z ostatnio sławną organizacją komandosów) z jasnego nieba spadł (i trafił!) Nocturne. Wcześniej nic a nic o tytule nie słyszałam i być może z tego powodu moje zaskoczenie było o wiele większe na wieść, iż gra staje w równym szeregu z takimi tytułami, jak jak Alone in the Dark czy Resident Evil. Słowem: strach i przerażenie leje się z ekranu hektolitrami, a drżący jak osika użytkownik stara się nad chaosem mrocznych sił (przy pomocy myszki i joysticka) jakoś zapanować.

Firma Terminal Reality po wypuszczeniu na rynek serii Midtown Truck Madness postanowiła sprawdzić swe siły w gatunku ostatnio niezwykle popularnym, czyli action/adventure, na dodatek w trybie TPP (trzeciej osoby). Akcja zabawy przenosi nas do końca lat dwudziestych i początku lat trzydziestych, kiedy to właśnie ówcześnie panujący prezydent USA, niejaki Roosevelt, postanowił założyć niezwykle tajną organizację, określaną kryptonimem Spookhouse. Niezwykła organizacja prezydenta parała się zwalczaniem wszelkich paranormalnych zjawisk, działających na ludzką szkodę. Nie myślcie sobie, iż do takich rzeczy zaliczyć można nagły atak zmutowanych much na plantację ogrodnika w jakiejś zapadłej mieścinie. O nie... nie na takie błahostki w latach dwudziestych i trzydziestych wędrowały pieniążki podatników. Organizacja Spookhouse zapuszczała swoje macki (czyli agentów) wszędzie tam, gdzie tylko pojawiały się informacje o grasowaniu wilkołaków, wampirów, wampirzyc, potworów, zombie i całej reszty tym podobnych przyjemnych, milusich strachów. Spookhouse rozrosła się nieco w przestrzeni, wyszkoliła wielu nowych agentów, a przede wszystkim zdołała w niektórych wyjątkowych sytuacjach przeciągnąć na swoją stronę stwory przeciwko którym walczyła.

Bohaterem, którym przyjdzie kierować mozolnie i walczyć z hordami stworów jest niejaki The Stranger, o którym wiadomo tylko, że jest najlepszym agentem organizacji, szczerze nienawidzi "chodzących umarłych" a i żywych specjalnie nie lubi. Rąbki tajemnicy dotyczące przeszłości bohatera od czasu do czasu podczas zabawy zostaną odkryte, jednak dla gracza, podobnie jak i dla licznych postaci występujących w grze, facet zawsze pozostanie jednym wielkim znakiem zapytania. Taki człowiek znikąd, człowiek - enigma.

Przed każdą z czterech dostępnych misji, facetowi w prochowcu i kapeluszu, niejaki Colonel, przedstawia krótki briefing. Nie spodziewałam się, iż w tego typu grze misje mogą się w jakikolwiek sposób zróżnicować, a jednak... Miejsca, stwory, zagadki, bronie oraz główny boss do zlikwidowania to podstawowe różnice, a ponadto do każdego z czterech zadań The Stranger otrzymuje w prezencie innego towarzysza, zaliczającego się do grupy tych bardziej oryginalniejszych. Półwampirzyca, "frankensztajnowaty" (złożony z martwych), przywrócony do życia mafiozo oraz czarownik voodoo, cierpiący na paranoję, to główni kandydaci na towarzyszy w każdej misji. Za każdym razem malow-

"Agent 1: Świat to mroczne miejsce.
Agent 2: Kto ocali świat od ciemności?
Agent 3: Tylko my..."

nicza parka (czyli Nieznajomy oraz przyległość w postaci "pół - czegośtam -kiedyś - nieżyjącego - ale - już - zmarwychwstałego") wyrusza do wskazanego miejsca na świecie, aby tam ukrócić rozrastające się siły ciemności o głowę, czy jakieś inne narządy, niezbędne do jako takiego funkcjonowania.

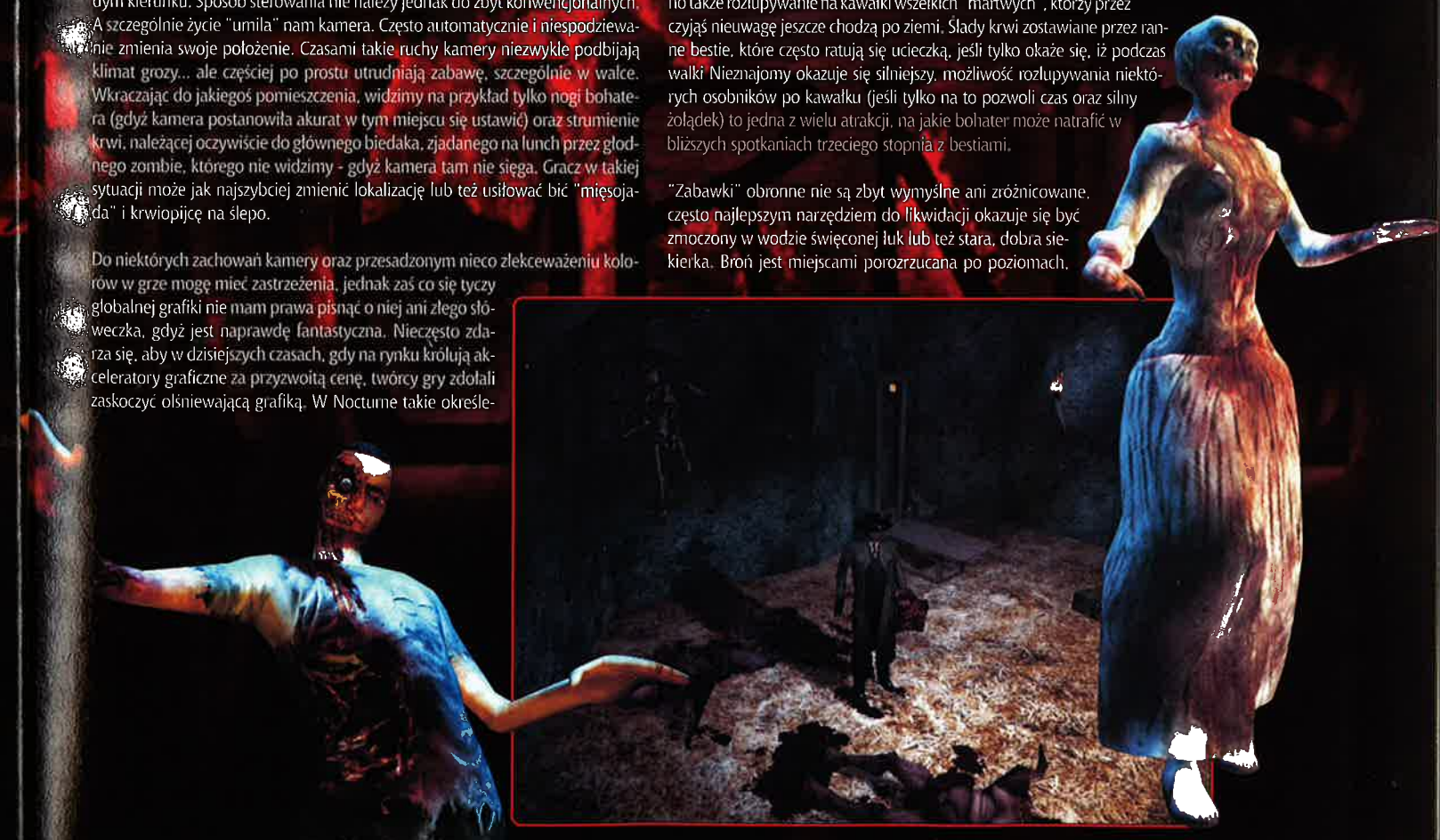
Gra, jak na horror przystało, generuje niezwykle mroczny klimat. Twórcy już na początku zabawy sugerują, aby zgasić wszystkie światła w pomieszczeniu, wygonić współlokatorów i wziąć ze sobą jakiegoś kota (najlepiej czarnego), który od czasu do czasu będzie znienacka wskakiwał na kolana czy biurko. I jeśli szybko nie dostaniecie w takim otoczeniu palpitacji serca połączonego z migotaniem komór, to możecie spokojnie dalej giercować. Ciemności towarzyszą Nieznajomemu od wyjścia z budynku organizacji do wycięcia w pień ostatniego z przedstawicieli zombie. Powoduje to niewielki dyskomfort - w postaci trudnej orientacji w otoczeniu lub wysilonym odgadywaniu na przykład jakiego koloru (oprócz szarego) może być widoczny posążek. Właściwie odróżnialne są jedynie różne odcienie szarości, czernie oraz gdzie niegdzie biel, cała zaś reszta nieco bardziej intensywniejszych barw przykryta jest całunem szarości. Przypomina to nieco granie z prześwitującą szarą z brudu firanką na głowie, w niezwykle kolorową grę :). Z powyższego powodu twórcy przytomnie do giery dołączyli niewielki programik, startujący zaraz na początku pierwszego odpalenia, którym można odpowiednio kalibrować monitor, dostosowując ekran do tych wszystkich odcieni mroku. Jeśli zadanie zostanie poprawnie wykonane, później podczas zabawy nie będzie trzeba wytrzeszczać oczu, aby dojrzeć jakąś pułapkę na ziemi czy drzwi wejściowe do piwnicy (czasami jednak zdarzają się takie przypadki nawet mimo kalibracji).

Mroczność oczywiście ma swój spory udział w podkreślaniu klimatu gry, nic mocniej w fotel wbić nie może, jak pojawienie się cienia na ścianie, bynajmniej nie należącego do bohatera, którym kierujemy. Nieznajomym kierujemy z perspektywy trzeciej osoby, postacią w prochowcu można dowoli obracać oraz ruszać w każdym kierunku. Sposób sterowania nie należy jednak do zbyt konwencjonalnych. A szczególnie życie "umila" nam kamera. Często automatycznie i niespodziewanie zmienia swoje położenie. Czasami takie ruchy kamery niezwykle podbijają klimat grozy... ale częściej po prostu utrudniają zabawę, szczególnie w walce. Wkraczając do jakiegoś pomieszczenia, widzimy na przykład tylko nogi bohatera (gdyż kamera postanowiła akurat w tym miejscu się ustawić) oraz strumienie krwi, należącej oczywiście do głównego biedaka, zjadanego na lunch przez głodnego zombie, którego nie widzimy - gdyż kamera tam nie sięga. Gracz w takiej sytuacji może jak najszybciej zmienić lokalizację lub też usiłować bić "mięsojada" i krwiopijcę na ślepo.

Do niektórych zachowań kamery oraz przesadzonym nieco zlekceważeniu kolorów w grze mogę mieć zastrzeżenia, jednak zaś co się tyczy globalnej grafiki nie mam prawa pisnąć o niej ani złego słóweczka, gdyż jest naprawdę fantastyczna. Nieczęsto zdarza się, aby w dzisiejszych czasach, gdy na rynku królują akceleratory graficzne za przyzwoitą cenę, twórcy gry zdołali zaskoczyć olśniewającą grafiką. W Nocturne takie określenie tego, co widzimy na ekranie jest w pełni usprawiedliwione. Gdy uruchomiłam po raz pierwszy grę, po przejściu przez "ceregiele w menu" i ujrzeniu grafiki, w pomieszczeniu słychać było tylko stuk o podłogę mojej szczęki, której z wrażenia nie mogłam utrzymać w zawiasach (osłabionych zresztą po przejrzeniu screenów z Alone in the Dark 4 oraz Gabriel Knight 3). Ze szczegółami przedstawiono wnętrza, podłoża, otoczenie, zastosowano niesamowite dynamiczne cienie wszystkiego, co tylko ma prawo rzucać jakikolwiek cień (nawet o dziwo wampiry spotykane w grze, które jak wiadomo cieni nie rzucają z przyczyn ideologicznych).

Bardzo realistyczne przedstawiono postacie, wśród których wybitnie prezentuje się główny bohater. Ot, tak na pozór błahy ale jakże ciesząc szczegół: poły płaszcza Nieznajomego przy skokach, biegach oraz obracaniu falują lekko i płynnie na powietrzu... Wspaniale przedstawiono także rozlupywanie na kawałki wszelkich "martwych", którzy przez czyjąś nieuwagę jeszcze chodzą po ziemi. Ślady krwi zostawiane przez ranne bestie, które często ratują się ucieczką, jeśli tylko okaże się, iż podczas walki Nieznajomy okazuje się silniejszy, możliwość rozlupywania niektórych osobników po kawałku (jeśli tylko na to pozwoli czas oraz silny żołądek) to jedna z wielu atrakcji, na jakie bohater może natrafić w bliższych spotkaniach trzeciego stopnia z bestiami.

"Zabawki" obronne nie są zbyt wymyślne ani zróżnicowane, często najlepszym narzędziem do likwidacji okazuje się być zmoczony w wodzie święconej łuk lub też stara, dobra siekierka. Broń jest miejscami porozrzucana po poziomach.



podobnie jak amunicja i należy się nieźle namęczyć, aby w ogóle natrafić na życiodajne arsenały. Standardowo Nieznajomy w połach swego płaszcza ukrywa dwa pistolety z normalną amunicją, która może być zastąpiona jednym z kilku rodzajów amunicji znalezionej po drodze (każdy gatunek służy do efektywniejszej i szybszej likwidacji określonego gatunku monstrów). O dziwo, oba pistolety posiadają laserowe celowniki, dzięki czemu, po każdym wydobyciu

Po prawej:
Kolejny, zdrowy, rozgrzany wampir.

broni, ukazują się dwie czerwone niteczki wskazujące w które miejsce pistolety akurat są wycelowane. Mam jednak spore wątpliwości czy w latach trzydziestych, nie mówiąc już o dwudziestych, naukowcy nawet z tak tajnej organizacji, jaką była Spookhouse, byliby w stanie wynaleźć laser.(Czepiam się? Ani trochę!).

Muzyka w Nocturne - piękna, zachwycająca uszy... tylko dlaczego słychać ją wyłącznie w momentach poprzedzających pojedynczy bądź zmasowany atak zombie na Nieznajomego, otwarcie tajnego lub wcześniej zamkniętego na cztery spusty przejścia albo na zakończenie etapu?! Jakże wzmocniłby się klimat gry, gdyby taka muza przygrywała podczas wędrówki niemalże bez przerwy...

Nocturne po pierwszym wrażeniu wydaje się być grą całkowicie nieliniową, w której gracz może, niczym młody byczek na wiosnę, hasać sobie po levelach, gdzie tylko mu się rzewnie podoba, a i tak dane mu będzie ukończyć misję. Tak jedynie może się wydawać na początku. Późniejsze etapy ukazują nieco inny obraz. Kierując Nieznajomym, mamy pewne pole do popisu i szeroki wachlarz dróg do wyboru, jednak większość elementów przygodówkowych gry musi być spełnionych, aby przejść nieco dalej, otworzyć zatrzaśnięte drzwi czy wreszcie pokonać wrednego, siedzącego uparcie w podziemiach głównego wampira. Ponadto na każdej planszy istnieje ograniczona liczba przejść, co samo w sobie jest dosyć oczywiste i nie przeszkadza tak bardzo - ale na przykład w takim lesie okazało się być niezwykle uciążliwe. Wokół wilków cała masa, kierując Nieznajomym po utartej, widocznej ścieżce, będąc śledzonym przez masę czerwonych oczu, mamy pewność, iż wyjście z niewygodnej sytuacji jest tuż, tuż, a tu nagle okazuje się, iż dalej nasza postać poruszać się nie może. Scenarzysta miał inną koncepcję. Ścieżka prowadzi gdzieś dalej, my jednak tam dojść nie możemy, bo należy koniecznie odnaleźć inną drogę, ukrytą między drzewami i wyglądającą

tak, jakby także była nieprzystępna. Przygodówkowa część gry dotyczy oczywiście licznych zagadek i problemów do rozwiązania, czekających na każdego faceta w szarym prochowcu i kapeluszu. Poziom ich nie jest zbyt wygórowany, właściwie całość ogranicza się jedynie do poszukiwania skrzętnie ukrytych kluczy do kolejnych, istotnych pomieszczeń, lochów lub kanałów. Trudno się dziwić, wszak w Nocturne gracz powinien raczej skupić swe zwoje mózgowe i mięśnie na walce, która jest esencją tej gry.

Goście z Terminal Reality stworzyli grę-horror zasługującą na dość wysokie uznanie. Biorąc pod uwagę, iż jest to ich pierwsza próba sił w takim gatunku, można przymrużyć ostatecznie pozostałe jedno oko po walce z zombie na pewne przeszkadzające niedociągnięcia. Wspaniała grafika oraz stosowny do typu gry klimat niezaprzeczalnie królują i są w stanie zabrać każdego niedowiarka oraz opornego na wszelkie doznania wychodzące z monitora do prawdziwego świata horroru, krwi, rozkładających się ciał, zombie, wampirów i wilkołaków. Miłośnicy gatunku nie powinni się zawieść, jak również ci, którzy pierwszy raz odważyli się zasiąść przy koniecznie zgaszonych światłach do tego typu zabawy. Zgrzyty widoczne w grze zaliczają się do całkiem znośnych i nie psują zbyt mocno klimatu. Być może jesteśmy świadkami powstania kolejnej serii horrorowatych miodnych gier, na której kolejne części czeka się, obgryzając ze zdenerwowania firanki w domu babci. Gdyby powstał sequel do Nocturne, na pewno zagościłby na moim dysku twardym. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Terminal Reality
Dystrybutor:
Play it tel. (018) 4440560
Internet:
http://www.nocturne.nu
www.playit.com.pl
Wymagania:
P233 MMX, 64MB RAM, CDx4, Win 95/98
Akcelerator:
Zalecany

Plusy:
- powalająca grafika
- ciekawa fabuła
- zróżnicowane misje
- pięknie stworzony klimacik klasycznego horroru
- całkiem inteligentne bestie

Minusy:
- zbyt mroczne kolory
- lyko pozornie nieliniowa fabuła
- niewiele rodzajów broni
- praktycznie niemożliwa walka wręcz
- nierealne w tamtych czasach laserowe celowniki
- denerwujące, czasami, ruchy kamery

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8³⁰ do 18.

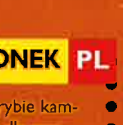
zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.
UWAGA: Daty premier mogą ulec zmianie.

THE SETTLERS III: MISJA AMAZONEK PL

Nowe misje do Settlersów III. 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazonek, 8 unikalnych zaklęć dla amazonek, 39 nowych budynków.
Gra w polskiej wersji językowej.
Zamawiając przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płyta z grywalnymi demami.



PREMIERA: Styczeń 2000

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Styczeń 2000

CYWILIZACJA 2: PRÓBA CZASU PL

Cywilizacja II powraca! Wspaniała gra strategiczna już wkrótce w sprzedaży. Gra w pełnej polskiej wersji językowej. W pudełku oprócz pełnej wersji gry Cywilizacja II znajdziesz również kilkanaście zupełnie nowych scenariuszy.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Luty 2000

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje. niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to niewątpliwe atuty tej gry. Gra zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD.
Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: Luty 2000

LARRY 7 PL

Przygotuj się na prawdziwy szok! Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie w naszym ojczystym języku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego.
Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.

PREMIERA: Marzec 2000

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. Kontynuacja niesamowitych przygód w świecie opętanym przez złe moce. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

PREMIERA: Luty 2000

ROLLERCOASTER TYCOON PL

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławę i pieniądze. **Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakręcony lunapark świata. Po prostu zagraj w Rollercostera.**
Gra w pełnej polskiej wersji językowej.
Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.

PREMIERA: Styczeń 2000

PLANESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu, profesjonalna polska wersja językowa wykonana przez specjalistów z CD PROJEKT. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.**

PREMIERA: Luty 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres: Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax (0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8[h] do 18. UWAGA! W grudniu dzwoń do nas od 8 do 19

Cennik gier PC CD ROM

Age of Empire	169 zł	Luftwaffe Commander	155 zł
Age of Empire II	tel.	Machines	99 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Mayday PL	49 zł
Alfa Centauri	99 zł	Mechwarrior 2	59 zł
Armored Fist 2	59 zł	Myst	69 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Riven	69 zł
Blade Runner	59 zł	Quake	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Carmageddon	59 zł	Panzer General II	69 zł
Carmageddon 2	129 zł	Phantasmagoria	69 zł
Caesar 2	69 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Rollcage	145 zł
C&C Red Alert + Aftermatch + Conterstrike	129 zł	Prince of Persia 1 i 2	69 zł
Close Combat III	99 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł
Croc	59 zł	Red Baron 3D	155 zł
Dark Reign	59 zł	Screamer Rally	59 zł
Duna 2000	89 zł	Silent Hunter	69 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Sin	79 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Get Medevil	49 zł	Steel Panters III	69 zł
Gex 3D	79 zł	Su 27 + Misje	59 zł
GTA + misje	129 zł	Team Apache	69 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Theme Hospital	59 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Top Gun - Hornet's Nest	139 zł
Interstate 76	49 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Jack Orlando	49 zł	Ultima On-Line	229 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Knights & Merchants PL	49 zł	Wing Commander V	69 zł
Lemmings Pak PL	49 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł
Lands of Lore 3	99 zł	X-Com Apocalipse PL	69 zł
Lords of Magic	69 zł	X-Files The Games	129 zł

co zyskujesz kupując u nas

- **Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,**
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Książki i gry karciane

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

PLANESCAPE: STRONY BÓLU

Strony bólu to mroczna powieści ze świata Planescape będąca znakomitym wprowadzenie do gry zapowiadającej się na hit roku 2000 - TORMENT.

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

DYLOGIA LIRIEL

Powieść ze świata Forgotten Realms Lirier Baenre, córka arcymag podziemnego miasta mrocznych elfów, zostaja wplątana w sieć intryg tkaną przez kapłanki bogini Lloth.

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

QUAKE II: Quad Damage.

Pakiet ten zawiera pełną wersję Quake II oraz dodatkowe misje: The Reckoning, Ground Zero i Extremities plus gratis plakat gry Quake III.

Wirtualny Świat poleca

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

Kroniki Czarnego Księżyca to gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Stań na czele jednego z czterech wrogo do siebie nastawionych obozów. Poprowadź swoje armie do zwycięstwa, przed tobą 60 misji.
Możliwość gry po sieci lokalnej i Internecie.

WORMS ARMAGEDDON

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź oddział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje 30 misji, 60 rodzajów broni. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

TZAR

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft. znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Znakomita gra przygodowa. Wraz z Różową Panterą przemierz świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje.
Gra w polskiej wersji językowej a w roli Różowej Pantery występuje Cazary Pazura.

EARTH 2150

Rewelacyjna strategia czasu rzeczywistego w całości po polsku!!! Kontynuacja hitu Earth 2140. Wspaniała grafika obsługująca również karty z akceleratorem.

ATLANTIS II

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Irlandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię.
Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej i jest zamieszczona na 4 CD.

THEME PARK WORLD

Twoim celem jest zbudowanie największego wesołego miasteczka i zarobienie na nim jak największej ilości pieniędzy. Wymyśl najbardziej zakręcone maszyny do zabawy i spróbuj przyciągnąć do Twojego parku jak największą liczbę gości.

RALLY CHAMPIONSHIP '99

Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów Collin McRae Rally. Wymagająca 12-megowego akceleratora grafika wprost powala swoją pięknością. Kilkanaście oryginalnych teamów rajdowych i najnowsze modele samochodów rajdowych.
Gra w polskiej wersji językowej.

NBA LIVE 2000

Najnowsza edycja najlepszej koszykówki na świecie.
W tym wydaniu wielki powrót Michaela Jordana - tym razem w roli komentatora sportowego. A ponadto aktualne składy drużyn, wzbogacona grafika, udoskonalona animacja i wiele nowych opcji.

FIFA 2000

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wziął reprezentant Anglii Sol Campbell.

THE SETTLERS III
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje.
W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III. Dodatkowo gra The Settlers GRATIS!

BALDUR'S GATE
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

Freespace 2

CD-ACTION POLECAMY

To już ponad półtora roku minęło od momentu, gdy moim zmęczonym oczom ukazał się genialny twór Volition zwany dwojako na różnych kontynentach: Descent bądź Conflict Freespace: The Great War. To należące do grupy tzw. space-simów dzieło bez trudu wkradło się w łaski wielu podobnych mojej osobie graczy i zapewniło sobie stałe miejsce na półkach (to pudełko) i dyskach twardych (sama gra). Nie było to jednak trudne - gier, które tak wyraźnie wkraczają w przysłowiowe jutro nie było wiele... Dla mnie - jedynie X-Wing, TIE Fighter, Ultima Underworld (pierwszy engine 3D!), Ultima VII i Thief: The Dark Project. I - oczywiście - właśnie niezwykły Freespace: The Great War, na widok którego owe wiecznie zmęczone oczy rozbłysnęły wewnętrznym blaskiem...

Gem.ini

Wieści o tym, że Volition ma zamiar dokonać niemożliwego - poprawić doskonałość, czyli wydać sequel Wielkiej Wojny, obiegły świat lotem błyskawicy. Rozgorączkowani fani części pierwszej ujawnili się i nagle okazało się, że... są dosłownie wszędzie! Dopiero też wtedy w pełni zdaliśmy sobie sprawę, że Freespace stał się czymś więcej niż tylko grą - to już kult w pełnym znaczeniu tego słowa! Być może tę żywiołową koncentrację ludzi wokół gry można wytłumaczyć tym, że Volition nie popełniło tego samego błędu co LucasArts, nie doceniając inicjatyw ze strony najwierniejszych graczy. Przeciwnie - oni postanowili wesprzeć ich w każdy możliwy sposób, dając im prawo do organizowania się w "eskadry" pilotów, pozwalając na wykorzystywanie w określonych umową granicach elementów graficznych gry, co wydatnie wspomogło tworzenie się oficjalnego Freespace Webringu.

Dlaczego to zrobili, czyli innymi słowy: czego spodziewali się i co rzeczywiście otrzymali w zamian? Całą armię ludzi, którzy dobrowolnie i z niebywałą pasją poświęcili swój wolny czas na rozpropagowanie gry wśród innych graczy (najskuteczniejsza reklama wszechświata), "rząd dusz" stanowiący nieprzebraną skarbnicę pomysłów ujawnianych tak bezpośrednio w mailach i listach, jak i przemykających gdzieś w tle opowiadań... Co więcej, dysponując sztabem nieformalnych specjalistów od Freespace, Volition uniknęło ryzyka przedobrzenia w usprawnieniach - to dzięki temu, że wszystkie koncepcje mogły być na bieżąco konsultowane z ostatecznym odbiorcą tworzonego przez siebie powoli, linia kodu po linii, dzieła. A czy istnieje lepszy sposób, by uniknąć ślepych zaułków, eliminując wszystko, co już na starcie się nie podoba większości i koncentrując siły na tym, by to, co spotkało się z ciepłym jej przyjęciem, mogło stać się jak najlepsze!?

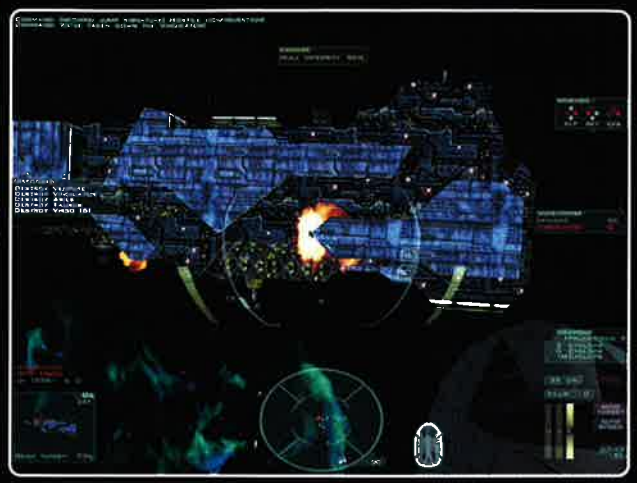
Nie pamiętam już, który to był mój lot bojowy i jaki jego cel... Wiem jednak, że walkę, jaką wtedy nawiązaliśmy, pamiętać będę do końca swoich dni... Wtedy to bowiem po raz pierwszy ludzkość zetknęła się z najgorszym z koszmarów - Shivanami. Ich dziwacznych kształtów myśliwce, które pomimo swej niezwykłości były w stanie wymanewrować i wyprzedzić wszystko, co posłali w przestrzeń ludzcy naukowcy, w połączeniu z faktem, że działka naszych wysłużonych Valkyrii okazały się bezsilne w konfrontacji z czymś, co chroniło ich pancerze - tarczami energetycznymi - wyryło głęboką rysę w naszej pielęgnowanej dumie pilotów myśliwców. Nagle okazało się, że... nie znaczymy nic...

— fragment autobiografii pułkownika Bretha, obecnego dowódcy 3-rd Fighter Wing, stacjonującego na pokładzie GTD, klasy Toloman "Matka Ziemia".

We Freespace 2 Wielka Wojna jest już jednak tylko cieniem odległej o 32 lata przeszłości. Przeszłości, której ślady w postaci wyniszczonych, orbitujących wokół planet, przy których niegdyś rozgrywały się potyczki, wraków dużych statków, które po dziś dzień utrudniają życie nawigatorów. Niektórzy wciąż pamiętają jednak, ostatnią bitwę The Great War, która pokazała, że zjednoczone w obliczu zagrożenia siły Terran i jeszcze niedawnych wrogów - Vasudan były w stanie odeprzeć wroga, który wcześniej wydawał się nie do pokonania. Statek Flagowy Shivan, dzięki odczytaniu glifów pozostawionych przez dawną rasę, zwaną Starożytnymi i desperackiemu atakowi nań, gdy znajdował się w nadprzestrzeni, został zniszczony - uwalniając przestrzeń na długi czas od groźby ich ataku. Jednak gorzkie, niekompletne to było zwycięstwo - eksplozja SD Luci-

fer zniszczyła portal wiodący z systemu Delta Serpentii na Ziemię. Zwycięzcy stali się przymusowymi wygnańcami, nieświadomymi zmian, jakie zaszły na ich ojczystej planecie.

Przystosowali się jednak do tej sytuacji i przez lata, wespół ze sprzymierzonymi w Galaktycznym Sojuszu Ziemian i Vasudan (Galactic Terran-Vasudan Alliance; GTVA) rozbudowywali swe siły ponad wszelkie wyobrażenie - spodziewając się, że spokój nie będzie wieczny. I rzeczywiście: po 30 latach od zniszczenia portalu łączącego Vegę z Układem Słonecznym, legł on w gruzach. Przyczyną jednak nie byli, jak można się byłoby spodziewać, Shivanie. Tym razem uderzył jeden z najtrudniejszych do wytropienia wrogów - wróg wewnętrzny, który kryje się w każdym z ludzi: czyli uprzedzenia i źle pojęta duma z faktu, że jest się człowiekiem. Część ludzi zrzeszona pod dowództwem zdradzieckiego admirała Boscha w NTF (Neo-Terran Front) zwróciła się zbrojnie przeciw swym sojusznikom, Vasudanom i tym samym - całemu GTVA. Ci ostatni jednak nieli sporo szczęścia - po 18 miesiącach walk ich szeregi zasilił najpotężniejszy z sojuszników: gracz. Tak się bowiem dziwnie złożyło, że na parę tygodni przed rozpoczęciem walk zdecydowałeś, drogi wielbicielu walk w przestrzeni, wstąpić do ich akademii i właśnie stanąłeś przed możliwością zaliczenia ostatniego egzaminu oraz przeżycia najważniejszej chwili w życiu pilota - przypięcia do piersi stalowych skrzydełek!



Co jednak z weteranami części pierwszej (notabene - wydanej obecnie po raz wtóry w niesamowicie atrakcyjnej cenie 49 złotych!)? Co z ludźmi, którzy dosłużyli się stopni admiralskich? Cóż, nie pozostaje im nic innego, jak potraktować tamte loty jako historię życia innego człowieka. Freespace 2 rozpoczyna się bowiem w sposób bardzo podobny do poprzedniczki - młody pilot ledwie po akademii stawia czoła podwójnemu zagrożeniu. Z jednej strony - swoim, ludziom; z drugiej - raz pokonanemu ale jednak, jak się okazuje, nie zniszczonemu wrogowi. Wszakże tym razem wygrać będzie, nie da się ukryć, trudniej. Brak bowiem tego charakterystycznego dla pierwszych misji Freespace rozdźwięku technologicznego pomiędzy maszynami naszymi a ich. To zaś oznacza, że jakkolwiek dysponować będziemy od początku całkiem niezłym sprzętem, to, aby "wyrównać" szanse - ich będzie zawsze więcej. Tym bardziej, że Ty zwykle zostaniesz postawiony w niewygodnej pozycji broniącego się. W momencie zaś, gdy przystąpisz do kontrataków - przeciwnicy będą wielokrotnie groźniejsi od napotkanych poprzednim razem.

Odchodząc od samej treści gry - jak ocenić takie "powielenie" wzorca? Moim zdaniem - sprawiedliwie, czyli... nie przejmować się nim! Przecież w symulatorach równie istotne jak sam lot jest to, by móc piąć się w górę, zaczynać i powoli zdobywać wirtualne, lecz jakże satysfakcjonujące uznanie. Sama zaś fabuła z całą pewnością nie jest kalką li tylko tej poprzedniej i daję słowo: niejednokrotnie mile zaskoczy graczy. Tę kwestię jednak wolałbym pozostawić niedopowiedzianą - dość będzie wspomnieć, że intryga, rozwijana poprzez świetne filmy pomiędzy misjami, łączy się w pewien sposób z początkami ludzkości...

Kariera, w trakcie której cieszyć się będziemy tym, co przygotowali twórcy, rozpoczyna się - jak wiemy - od treningu. Został on stworzony na tyle inteligentnie, że idealnie wpasował się w grę - jest jej integralną częścią. W ten sposób, na zmianę latając misje treningowe i misje bojowe, uczymy się korzystania z teorii w praktyce. Wylatanie ich pozwoli przećwiczyć korzystanie z systemu podziału zasobów energetycznych statku, czy niezwykle ważnej nie tylko dla misji, ale samego zachowania Twego statku w jednym kawałku: wydawanie rozkazów sprzymierzeńcom. Te zaś stają się naprawdę kluczowymi umiejętnościami, zwłaszcza w misjach, których założeniem jest zapobieżenie zniszczeniu jednego z naszych. Tu bez wsparcia własnych wojsk, zestrzeliwujących tak wrogie statki, jak i odpalane przez nich pociski (a wierzcie mi - taki Cyclop potrafi być niezwykle groźny!), nie damy rady. By nie narazić się na zarzuty gołosłowności, przytoczę przykład, jaki daje jedna z pierwszych misji - obrona konwoju złożonego z Freightera klasy Triton, GVG Anuket i GTG Zephyrus lecących z zaopatrzeniem na największy statek zjednoczonych sił, ponad 6-cio kilometrowy (sic!) moloch - Colossusa. Próbowałem wykonać misję sam. Triton wytrzymał 3 minuty; co więcej - wykończyła go pierwsza fala wrażych bombowców. Za drugim razem, nauczony doświadczeniem (na całe szczęście istnieje możliwość ponownego podejścia do misji) nakazałem bronić wskazanego obiektu. I mimo czterech zmasowanych ataków, oczywiście wyłącznie, dzięki usilnym staraniom wszystkich pilotów, transport dotarł do miejsca swego przeznaczenia.A

Najpełniejszym określeniem Freespace 2 jest - bezwzględna i bezlitosna walka. Tu obie strony chcą wygrać, a wszyscy biorący w niej udział - przeżyć. Tu wrogowie nie pozwolą Ci się po prostu kolejno eliminować - oni również mają swe wsparcie myśliwskie, które zwykle skutecznie będzie Was zrzucać z ogonów odpalających co cięższe egzemplarze broni bombowców.

Sir, to było najzupełniej niespodziewane... Sigma patrolowała tę niesamowitą mgłę i naraz... Nie umiem tego wyjaśnić, ale prawie zderzyliśmy się z tym ogromnym niszczycielem Shivan! Był ogromny, lecz pomimo to nie widzieliśmy go na ekranach... Był także, jak się okazało, śmiertelnie groźny! Kapitan Todbringer nie zdążył nawet wydać rozkazu odwrotu - pierwszy beam zmienił jego Perseusa i jego samego w świetlistą chmurę szczątków. Uciekaliśmy, wykorzystując całą moc, jaką generatory były w stanie wepchnąć w silniki... Mimo to i tak on dorwał H'ala, to jest - porucznika H'ala. Wróciliśmy tam w parę godzin później - z vasudańskim wsparciem - ogromną Hatshepsut i czterema eskadrami Osirisów, ale Shivan już tam nie było... Mam przeczucie jednak, że jeszcze się z nimi spotkam...

— Przesłuchanie Porucznika Artyisa, 10th Close Support Squadron, codename: Sig-

Nowa Pre

Czy lubisz płacić drożej i biegać po CD-Action do kiosku co miesiąc?

Co daje Prenumerata?

- Oszczędność pieniędzy
- Dostawa do domu przed pojawieniem się czasopisma w kioskach
- Specjalne uprawnienia dla Prenumeratorów:
  - Karta Klubu CD-Action
  - darmowe konto na serwerze Silver Shark (poczta elektroniczna)
  - cenne nagrody dla wytrwałych
  - upominki dla wszystkich prenumeratorów (długopis Cd-Action)

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł)

enumerata!

CD-ACTION®

Nowe ceny CD-Action w Prenumeracie:

12 zł za 1 egzemplarz przy wpłacie na 12 numerów +
(czyli prenumerata za 132 zł + 12 zł dodatki)

13 zł za 1 egzemplarz przy wpłacie na 6 numerów +
(czyli prenumerata za 72 zł + 6 zł dodatki)

14 zł za 1 egzemplarz przy wpłacie na 3 numery +
(czyli prenumerata za 40,50 zł + 1,50 dodatek)

Przypominamy, że w sprzedaży detalicznej CD-Action kosztuje teraz 15 zł 99 gr.

Kupony wysyłkowe na str. 185!

Multiplayer:

Zacznę od tego, że w sumie odrobinkę (ale tylko odrobinkę) żal mi, iż jestem już w jednym space-simowym klubie. Okazuje się bowiem, że Freespace 2 ma naprawdę wiele do zaoferowania tym wszystkim, którzy chcieliby popróbować być bardziej prawdziwym, choć nadal wirtualnym pilotem - latać przeciw żywym. Nic jednak dziwnego - na tym opiera się sukces wiecznej młodości gier...

We Freespace 2 zaś można:
- walczyć do 12-stu osób w trybie dogfight (każdy na każdego), do 8-miu w trybie gry zespołowej, bądź współpracy w sieci lokalnej, w Internecie; tu warto nadmienić, że możliwe jest w rozgrywce sieciowej przesyłanie głosu;
- korzystać z darmowego systemu obsługi rozgrywek sieciowych Parallax Online (PXO) zintegrowanym z serwerami i śledzącym jego osiągnięcia graczy;
- walczyć, by wygrać w obsługiwanej przez PXO Wojnie Eskadr (SquadWar) - grze, w której stawką jest doprowadzanie do zdobycia całego Wszechświata;
- zasłynąć w świecie jako wybitny twórca misji dla pojedynczych graczy i scenariuszy rozgrywek multiplayerowych, stworzonych przy pomocy FRED 2 - dołączonego do gry nowego, usprawnionego edytora misji;

Jeśli jednak Ty chciałbyś sprawdzić się w roli prawdziwego pilota, czyli posmakować, jak płynie życie na którymś z okrętów jednej z Flot GTVA i jak to jest znaleźć się w grupie ludzi o porównywalnym stopniu maniactwa w stosunku do gier - sprawdź, co oferują poniższe strony:
- http://www.divisions.shatteredsun.org/freespace2/
- http://gtxdexcalibur.simplenet.com/gtxd/index.htm

Oczywiście, nie mógłbym pominąć przy tej okazji również adresu klubu, do którego sam przynależę - klubu dla tych wszystkich, którzy są przekonani, że urodzili się w którymś z niezliczonych systemów Gwiezdnych Wojen, ten tekst zaś przeczytali po to tylko, by poznać ew. konkurenta dla najlepszego jak dotąd wytworu LucasArts - X-Wing Alliance. Oto adres:
- http://www.tinemya.org

ma, po zaginięciu w niejasnych okolicznościach dwóch pilotów;

Najpełniejszym określeniem Freespace 2 jest - bezwzględna i bezlitosna walka. Tu obie strony chcą wygrać, a wszyscy biorący w niej udział - przeżyć. Tu wrogowie nie pozwolą Ci się po prostu kolejno eliminować - oni również mają swe wsparcie myśliwskie, które zwykle skutecznie będzie Was zrzucać z ogonów odpalających co cięższe egzemplarze broni bombowców. Trzeba zaś Wam wiedzieć, że naprawdę niełatwo jest przetrwać atak paru, zdeterminowanych i wyposażonych w nieco lepsze myśliwce niż Mara, wrogów! To z dwóch powodów - Sztuczna Inteligencja, którą się kierują, jest naprawdę niezła i umożliwia im stosowanie tych samych zagrywek co gracze (w tym również ucieczki na czymś w rodzaju naszego dopalacza). A po wtóre - walka jest niesłychanie chaotyczna! Z własnego doświadczenia i relacji paru innych zaprzyjaźnionych z symulatorami lotu ludzi wiem, że można się pogubić w tej barwnej plątaninie statków, rakiet, pocisków... Tym łatwiej, że w wielu misjach przyjdzie nam latać w czymś w rodzaju kolorowej mgiełki (chmury kosmicznego gazu), gdzie nawet sensory nie działają poprawnie (na szczęście później latać będzie z nami vasudański "AWACS", przeciwdziałający efektowi zakłócania ich). Co więcej - przez cały okres lotu w tej barwnej zawiesinie bez przerwy nasuwa się myśl, że gdzieś w niej czaić się może niespodzianka, podobna opisanej w powyższym "cytacie"... Jakiś wielki statek o mocy ognia przewyższającej wszystko, z czym do tej pory, w jakimkolwiek symulatorze walczono...

We Freespace 2 bowiem doszło do prawdziwego przełomu w space-simach. Tu duże statki są nie tylko duże - przelecenie nad ponad 6-cio kilometrowym Collosusem to ponad minuta lotu! - ale i naprawdę śmiertelnie groźne! Jedną z przyczyn jest to, że dysponują one bronią, zwaną beam ray, zwykle wykorzystywaną w walce przeciw innym ogromnym statkom. Trafienie z niej, jeśli miałeś nieszczęście znaleźć się na kolizyjnym kursie z działem, dosłownie zanihiluje Wasz statek w ułamku sekundy! Spójrzcie zresztą na pudełko gry bądź screeny i zapamiętajcie, że ten świetlisty snop to jest to, czego musicie wystrzegać się za wszelką cenę.

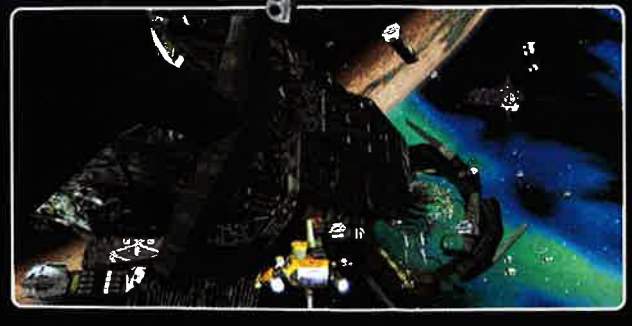
To jednak nie wszystko. Duże statki wyposażono również - dla pewności - w stanowiska beamów mniejszego kalibru, służące głównie do osłony przed myśliwcami, czyli jakby nie patrzec - Wami! Ich trafienie można wprawdzie przeżyć, jednak zwykle w stanie na krok przed krytycznym... Jednak i owe beamy to jeszcze nie koniec. Każdy z tych dużych statków ma swoje własne wyrzutnie rakiet i - jakżeby inaczej - standardowe stanowiska ogniowe. A co najważniejsze - korzysta z nich w sposób co najmniej umiejętny! Co najgorsze jednak - wiedząc już czym grozi zbliżenie się do któregoś z gigantów - spróbujcie wyobrazić sobie, że Wasze działka i różnego rodzaju rakiety, tak dobrze sprawujące się w walkach myśliwskich, są dosłownie niczym, gdy przyjdzie zwrócić je przeciw statkom klasy "capital"! Ten układ, ta dysproporcja sił wzbudza respekt i zarazem sprowadza gracy, pilotów myśliwców, do właściwej im roli. Tu jesteś nie tyle jednoosobową armią, ale jednym z wielu, trybem w ogromnej wojennej machinie. Tę bezsiłę myśliwców w doskonały sposób widać w jednej z misji... Będąc jedynym ocalałym z początkowo dwóch pełnych eskadr; utrzymując się zazwyczaj dosłownie na krok od śmierci, a zarazem zmuszonym będąc do walki z Korwetą wroga, gdy stan pancerza tej ostatniej zatrzymał się na poziomie 70

procent i mimo coraz rozpaczliwszych naszych wysiłków nie zamierza się zmienić... Wtedy to bowiem do walki włączają się dwie ciężkie sprzymierzone jednostki klasy Deimos - i dosłownie w przeciągu paru sekund zniszczą cel, z którym bezskutecznie dotąd się zmagaliśmy! A powiadam Wam - nie ma to jak widzieć, jak ten "niezniszczalny" rozpada się pod ciężkimi beamów naszych sprzymierzeńców!

Tak, właśnie tak. Równo. Teraz uważaj - będziesz musiał przelecieć przez tę bramkę i zdążyć wykonać zwrot bojowy przed tym wielkim transportowcem... Nie, zwolnij! Zwolnij! Nawet nie próbuj próbować zawracać przy takiej prędkości! Uff, wiesz, chłopcze - skończysz albo jako najlepszy pilot w całej flocie, albo jako bohater najgłupszego wpisu na tablicy pamięci...

— Kapitan Keenlz, instruktor pilotażu w Akademii Floty przy w układzie Epsilon Pegasi.

Jedną z najcudowniejszych cech charakterystycznych Freepace: The Great War było to, że gracz naprawdę czuł się pilotem myśliwca gwiezdnego! Wrażenie to budowały pospołu filmy, zdające reportaż z rozwoju sytuacji, świetne odprawy i debriefingi, rozbudowane zaplecze. To jest dokładnie rozrysowany wszechświat, gadka radiowa, czyli całkowite przeciwieństwo ciszy w słuchawkach i oczywiście nieprawdopodobnie, wręcz ludząco autentyczne misje. Freespace 2 kontynuuje tę wspaniałą tradycję. Jednak, co naprawdę niesamowite, jeszcze to - już wtedy wybitne złudzenie wejścia w świat gry - podbudowuje! I to zarówno z jednej strony przez wsparcie powyższych elementów, jak i z drugiej - poprzez wyeliminowanie rzeczy nie

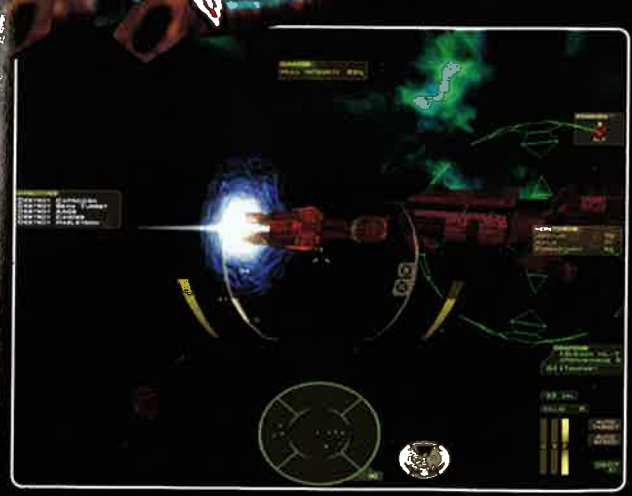


zgadzających się z ogólną koncepcją świata, np. usunięcie bezsensownego, błyskawicznego rozwoju technologicznego. Tu nie tyle dostajemy zupełnie nowe statki, co wspinamy się pracowicie w górę technologicznej drabinki, zasilając kolejne, coraz lepsze i siłą rzeczy lepiej wyposażone eskadry. Zdarzy się bowiem, że przystępując do którejś z eskadr elitarnych, czyli tych wywodzących się jeszcze z czasów Wielkiej Wojny, np. Suicide Kings, otrzymamy również lepszy, nowocześniejszy, stworzony tak, by jak najlepiej wpasował się w profil tejże eskadry, myśliwiec bądź bombowiec oraz - oczywiście - dostęp do nowszej, lepszej, bardziej efektywnej (a i efektownej) broni. Po pewnym czasie będziemy mogli dobierać sobie wyposażenie do wypełniania określonych zadań. Zwykle można poprzestać na standardowym doborze, jednak zdarzają się sytuacje, gdy zamiana powiedzmy znanych z części pierwszej Hornetów na Stilleto Mark II (łącznie - ponad 30 rodzajów broni), a szturmowego Herculesa na bombowiec Boanerges (12 różnych typów statków) staje się "być albo nie być" misji...

Misje... Cóż, mogę jedynie powtórzyć - niesamowite! Ich ogromną zaletą jest to, że są równie wiarygodne jak owa chaotyczna walka. W przeciwieństwie do wielu znanych mi symulatorów - odprawa nie zwalnia z obowiązku myślenia. Tu zdarzyć się bowiem może (i zdarza), że to, co zgodnie ze słowami oficera taktycznego miało być proste - jest trudne. Ot, weźmy na przykład prosty patrol w trakcie którego napotykamy uszkodzony przez Shivan ziemskiego pochodzenia krążownik klasy Fenris. Momentalnie zmieniają się cele misji, a całość kończy się tak, że masz szczęście wychodząc z walk w jednym kawałku... Z drugiej strony jednak: to co zapowiadane jest na rzecz trudną - staje się lotem nie wymuszającym na graczach jakiejś nadprodukcji adrenaliny. Tu mogę przytoczyć przykład jednej z tak "lubianych" misji, w której konieczna jest obrona własnego statku przed atakiem Shivan w gęstym polu asteroidów. Wydaje się, że jedynym zadaniem gracza, nie żądającego niczego więcej niż przeczytać jej debriefing, mogłoby być wydanie rozkazu obrony swoim podkomendnym... Jest jednak w fabule Freespace 2 coś więcej - to jej rzekłbym - elastyczność (ale nie nieliniowość!). Chodzi tu o to, że w pewnym momencie gry pojawia się możliwość latania po stronie... wroga! Oczywiście wyłącznie jako ktoś, kto ma zadanie rozsadzenia ich od wewnątrz, jednak... Te misje dokonywane w ramach lotów "wywiadowczych" są jednak tylko małym, pobocznym, naturalnie nieobowiązkowym wątkiem, po zapoznaniu się z którym powracamy na główną drogę rozwoju gry.

"Khaat'z dool, iutyy'Y ddha'ara." [Po prostu... Udało nam się].
— Tłumaczenie komentarza udzielonego przez Vaak'sh Tynno, Commandera vasudańskiej 4th Assault Squadron, codename: Epsilon, w trakcie ceremonii odznaczenia trzech ocalałych pilotów, uczestniczących w zniszczeniu shivańskiej jednostki flagowej;

Jak widać, chociażby po objętości tego tekstu, Freespace 2 jawi mi się jako produkt udany od początku do końca. Tak właśnie jednak w moim przekonaniu jest. Niewiele dotąd, jeśli w ogóle, bowiem widywałem sequeli tak wyraźnie lepszych nie tylko od swego poprzednika, ale i wszystkich innych istniejących podobnych gier! Spróbujmy podsumować: znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana "otoczka" fabularna, wybitne odprawy, stanowiące dla mnie swego rodzaju odpowiednik MechWarrior 3. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych, jak wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni... Sporo też rzeczy zupełnie nowych jak: obecność myśliwców niewidzialnych dla radarów (latamy nimi!), czy uzbrojenia typu TAG (Target Acquisition & Guidance) - zaznaczenia i naprowadzenia! One to właśnie, wszystkie razem, podbudowane jeszcze wybitnym multiplayerem (vide ramka) sprawiają, że trudno o inną ocenę.



Naturalnie, przy całej swej wspaniałości są we Freespace 2 rzeczy, które, uważam, dałoby się zrobić lepiej. Chociażby najłatwiej wychwytywalna, a osobliwa sztywność ruchów postaci w filmach 3D, okraszających całą grę, czy wpływający na odczucia brak materialnych elementów kokpitu na ekranie - wszystkim co widać jest komputerowy HUD. Jednak ogólnie rzecz ujmując, nie sposób nie schylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego - tak znacząco poprawić to, co już wydawało się doskonałe! □

Ocena: 9+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Volition

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 6257151

Internet: http://www.freespace2.com

Wymagania: P200, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/NT

Akcelerator: konieczny

Plusy:
- ponad 30 znakomitych misji
- wybitna grywalność!
- doskonała grafika i dźwięk
- fantastyczny multiplayer
- szeroko pojęta otoczka wokół gry, czyli... Wszechświat Freespace!
- ogólnie: space-sim roku!

Minusy:
- wymagania sprzętowe...

Demo na CD 10/99

NBA Basketball 2000

Życie człowieka cywilizowanego, tj. takiego, który odruchowo myje ręce przed obiadem, dzieli się na sezony. To sezon letni, to znów zimowy, to ogórkowy, to truskawkowy, to narciarski to... taaak - wreszcie, już znowu, kolejny, mam nadzieję lepszy (na pewno dłuższy ;) sezon NBA! To już parenaście dni dzieli widzów od pierwszego slam dunka! To już za parenaście wieczorów, 2-iego listopada, o godzinie 7 rano czasu wschodniego wybrzeża Sokoły z Atlanty sprawdzą kondycję Czarodziei z Washingtonu, a już w godzinę później tłum zgromadzony w Alamodome przeciągłym rykiem radości powita swych ulubieńców: wtedy to bowiem mistrzowie - Ostrogi z San Antonio zmierzą się z Siedemdziesiątkami Szóstkami z Philadelphi!

Gem.ini

Te parenaście wieczorów, które - jak znam życie - będzie się coraz bardziej dłużyć, postanowiłem spędzić godnie, przygotowując się do wielkiego, pierwszego w historii koszykówki sezonu, który zacznie się w roku z 19, a skończy z 20 na czele (wprawdzie to jeszcze nie to, co będzie z przyszłym - zaczynającym się w XX i kończącym w XXI wieku, ale zawsze...). Słowem - postanowiłem grać w koszykówkę. Jako że jednak warunki pogodowe nie zachęcają do gry pod gołym niebem (piłka przymarza do asfaltu... :( ), a na salę mam czas raz w tygodniu, postanowiłem pouganiać się za wirtualną piłką, w którejś z gier komputerowych. Początkowo sądziłem, że wrócę na boiska NBA Live '99, lecz widok pudełka NBA Basketball 2000 sprawił, że szybciutko zweryfikowałem plany - chciałem zagrać w nowy sezon, w nowych teamach i z nowymi zasadami. Chciałem również połączyć zgrabnie przyjemne z pożytecznym (czyli pograć i opisać), okazało się jednak, że na satysfakcję z gry liczyć nie mogę... Do FOX Sports bowiem jeszcze nie dotarło, że oprócz pieniędzy na licencje trzeba mieć team, potrafiący owe licencje wykorzystać!

Powyższy wniosek to w zasadzie podsumowanie tekstu, jednak zależało mi na tym, by pojawił się właśnie tam. Dzięki takiemu zabiegowi bowiem wszyscy ci, którzy spodziewali się megabasketu, a nie spojrzeli jeszcze na ocenę (he, he - niezła, co?) mogą w spokoju oddać się pogrywaniu w sprawdzone już NBA Live. W NBA Basketball 2000 (nazwa wydaje się być nieco przesadzona - National Basketball Assiociation Basketball? bleee! :P) dobrej zabawy nie znajdziecie. Pierwsze wrażenie, po odpaleniu gry, znowu niezbyt pozytywne... W tym, co prawda przypadku nie chodzi o intro, które jest nieźle, lecz fakt powiklania menu - spróbujcie od razu, będąc w ekranie treningu, odpalić ów trening... Daje sobie dziesięć palców ogryźć, że żadnemu z Was się to od razu nie uda... Po przebiciu się przez menu, wybraniu teamu (który możemy dowolnie customizować - o czym za moment) przyszło mi w blasku kolorowych jupiterów i laserów wbiec na wirtualny parkiet.

I tu zbladłem po raz pierwszy. Wprawdzie scenografia nie wyglądała gorzej niż ta z Inside Drive czy poprzedniego Live, lecz było coś, co sprawiło, że nogi pode mną zadrżały (przed tak ważnym meczem!). To były postacie zawodników. Paru z nich, nie wiedzieć czemu, cierpiało widać na jakąś dziwaczną deformację ciał - wyglądali tak, jak gdyby ktoś wyrwał im ze stawów ramiona i nie zadał sobie trudu, by dokładnie wcisnąć je z powrotem! Nawiasem mówiąc - na podobną przypadłość cierpieli strażnicy w Dworze Constantine'a w Thief: The Dark Project - wtedy jednak to dodawało niesamowitości; tu - tylko zniesmacza. Cóż jednak było począć - pierwszy wyrzut i... wirtualny sezon 1999/2000 zaczął się jeszcze przed tym rzeczywistym!

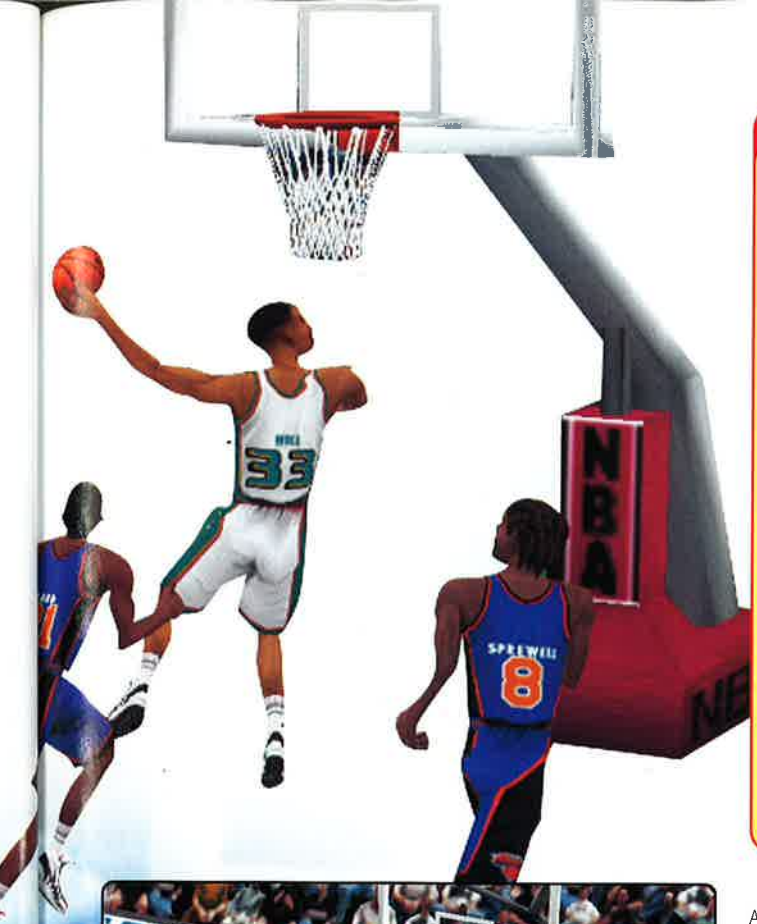
Już w parę chwil jednak po tym wiedziałem, że tak naprawdę to zacznie się on dopiero w dniu premiery NBA Live bądź, w gorszym przypadku, rozpoczął się wraz ze sprzedażą NBA Inside Drive 2000. NBA Basketball 2000 bowiem nie wystarczy na dłużej niż trzy identyczne w stosunku do siebie, jak oficjalne piłki Spaldinga, mecze. Pomijając nawet fakt, że gra jest po prostu niezbyt ładna, to na domiar niewygodna i zdecydowanie zbyt prosta! (a może nawet nie prosta, lecz prostacka?...) Jej niewygodę wychwycić można już w pierwszych minutach gry - ustawienie wygodnej, to jest takiej, która ukazywać będzie pole dokładnie i przy okazji widowiskowo - jest niemal niemożliwe. Piszę niemal, bo być może przeoczyłem jakiś - opcja zooma preprogramowanego widoku daje sporo możliwości. Zresztą - nie byłoby to w stanie zmienić fatalnie oddanej perspektywy, przejawiające się w tym, że nie widać w którą stronę poleci piłka po odbiciu się od obręczy. Spapranie tej ostatniej, naprawdę zmusza do zastanowienia się, czy w ogóle ktoś grał w to przed wypaleniem jej na matce. Choć z drugiej strony - na pewno tak: podwójne cienie piłki i dodatkowo znacznik na parkiecie sugerują, że nie tylko ja miałem z tym problemy! (co najciekawsze - mam nadal!)

Samo zachowanie się zawodników również nie spotkało się i nie spotka z moją aprobatą. Pomijam już rwanie się animacji ich ruchu, pojawiające się chociażby przy przejęciach wolnej piłki i alley oopach, czy fakt, że jak dla mnie wyglądają oni tak, jak gdyby nie tyle biegali, co jeździli na łyżwach, to w trakcie przygotowania ich zachowań zapomniano wyraźnie o paru z nich - w tym... marszu z piłką! Tu można tylko biec lub biec szybciej... Brakowało mi również możliwości wykonania pump-fake'a czy paru jeszcze ruchów, jakie wykorzystano gdzie indziej. Pewnego rodzaju świadectwo o ubogim wachlarzu zachowań zawodników daje to, że grałem bez problemów (bez problemów!) na czteroprzyciskowym joyu! Pokażcie mi innego basketa, w którym jest to możliwe... - jestem pewien, że zwycięstwa nie przychodziłyby łatwo!

Zwyciężać zaś w NBA Basketball 2000 jest łatwo... nie, nie tak: nie zwyciężyć jest trudno. Bardzo trudno. Wręcz niemożliwe jest nie zwyciężać! Winę za taki stan rzeczy ponosi jeden wyjątkowo katastrofalny czynnik - brak jakiejkolwiek

Sezon 1999-2000 w liczbach:

Wg danych zebranych ze 109 różnych telewizji na świecie, nadających swój program w 41 językach, szacuje się, że ten sezon NBA będzie oglądany w 199 krajach świata, w 650-ciu milionach odbiorników. Eld, nadal uważasz, że basketball jest niepopularny? ;>



Zmiany w przepisach:

- obrońca nie może dotknąć ręką bądź ramieniem gracza atakującego, dopóki ten ostatni znajduje się przed linią rzutów wolnych na polowie przeciwnika (wygląda na to, że czeka nas więcej rzutów z dystansu);
- zasada pięciu sekund nakazująca graczom rzut, podanie bądź podjęcie kozłowania (jeśli stoi tyłem do kosza) w przeciągu pięciu sekund, o ile znalazł się w trumnie przeciwnika.
- czas na oddanie rzutu zostanie przestawiony na 14 sekund, jeśli w akcji, w której do straty pozostało mniej niż 14 sekund, zaistnieje wykroczenie wymienione poniżej; jeśli nastąpi przed upływem pierwszych 10 sekund (a więc na zegarze będzie 14 bądź więcej sekund) zegar będzie odliczać czas od nowa (zmniejszą się możliwości gry na czas);
1. faul osobisty nie karany rzutami wolnymi;
2. kopanie bądź blokowanie piłki dowolną częścią nogi;
3. "piąstkowanie" piłki;
4. błąd nielegalnej obrony (strefy) nie karanej rzutami wolnymi;
- za nielegalną nie zostanie uznana obrona, jeśli poddany niej atakujący, znajduje się wewnątrz trumny;

"Te zasady pomogą nam usprawnić i ulepszyć wygląd i płynność gry. Zdajemy sobie sprawę, że prawdopodobnie niezbędny będzie czas na przystosowanie się wszystkich, od których wymagać się będzie przestrzegania tych reguł, jednak wierzymy, że jedynie ulepszą one grę." - NBA Senior Vice President, Basketball Operations Rod Thorn.

czy to aktywnej, czy pasywnej obrony! Sposób na wygrywanie jest tak prosty, jak prosto w kierunku kosza ma biec rzucający później zawodnik... Właśnie tak - sprawdziłem empirycznie - jeden z meczy (Utah przeciw Supersonics) wygrałem jednym rozgrywającym - Stocktonem. On rzucił wszystkie (wszystkie!) punkty dla swego teamu! Co więcej, zrobił to w następujący sposób - po odebraniu podania po koszu od zazwyczaj Ostertaga (nie uznałem za stosowne przeprowadzać zmian), biegłem na wprost, środkiem boiska do kosza chłopaków z Seattle. Cóż z tego, że przede mną, tyłem, biegł obrońca - nie przeszkadzał on w ogóle ani w kozłowaniu, ani później w rzucie tuż spod kosza... Doprawdy - słów mi brakuje, by jakoś to skomentować... I pamiętajcie - to nie była jedna taka sytuacja - tak było przez cały mecz!

Oczywiście, w pierwszych chwilach meczu wydawało mi się, że to ja coś poprzełączałem w ustawieniach poziomu trudności (poziom - "pozbawiony mózgu" czy "przedszkole przy 14-tej alei", lecz... okazało się, że wszystko jest tak, jak powinno - na "pro". Czym prędzej zmieniłem na "all-pro", jednak i to nie odmieniło w cudowny sposób sytuacji - nadal komputerowi gracze sprawiali wrażenie, jak gdyby piłkę do basketa widzieli dopiero w przeddzień meczu, w telewizji... Być może też dlatego zachowują się na parkiecie jakby nie byli zorientowani o co w tym wszystkim biega... Właśnie - biega... W NBA FOX Sport zapowiadano zmęczenie i kontuzje (!) zawodników... I trzeba przyznać, że zaistniały one... w wyobraźni i wyłącznie w niej! Przez cały mecz grałem Johnem Stoctonem - biegającym jak oszalały i co rusz zdobywającym punkty spod tablicy - wierzcie mi, nie wyglądał na zmęczonego i nie zachowywał się tak. Być może mylę się wrzucając zmęczenie (którego nie ma) do jednej szuflady z kontuzjami (które z tego, co widać po opcjach, pojawiają się) - szczerze przyznam jednak, że nie miałem sił, by przemóc się i rozegrać więcej niż 4 mecze w sezonie.

A szkoda, gdyż zapowiadało się, że wreszcie pojawi się mocny kandydat, który będzie mógł śmiało wymierzyć parę kopniaków w kolumnę, na której ustawiono dawno, dawno temu NBA Live. Wydawało się tak jeszcze na parę chwil przed instalacją - byłem pewien, że licencja NBA przyznawana jest tym, którzy nie tylko mają kasę, ale wiedzą co z nią zrobić. Z żalem informuję teraz, że wystarczy to pierwsze. Bo i cóż z tego, że jest i licencja NBA i aktualne, na ile to możliwe, teamy (33 teamy - w tym również i All Stars i Rookie All Stars), oryginalne hale i stroje, a przede wszystkim ponad 340 aktualnych (miejmy nadzieję, że tak pozostanie - dokonywanie update'ów nie jest rzeczą trudną, choć... czy znajdą się tacy, którzy będą ich potrzebować? :), a dodatkowo fantastyczna opcja "kastomizacji" swego własnego, takiego od podstaw zawodnika. Cóż, że tempo i widowiskowość (dunki wpadają co moment!) są spore, skore wynikają one nie z zastosowania finezyjnej taktyki, lecz wyłącznie totalnego braku obrony? Cóż z tego, że zagrać można pojedynczy mecz i cały sezon, playoffy, mistrzostwa, wreszcie - popukać w trybie treningowym, co z tego, że uwzględnione w rozgrywce zostały zmiany w przepisach, jakie przeforsowano na nowy sezon, i wreszcie - że wykorzystano setki animacji tworzonych przy pomocy motion-capture, skoro nie znajdą się ludzie, którzy słusznie zrażeni miałkością pozostałych, znacznie ważniejszych przecież elementów, nie będą chcieli przyjrzeć się jej dokładniej!? Dlatego też ze swej strony nic więcej niż 5 dać nie mogę.

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: FOX Sports
Dystrybutor: L.E.M., tel. (022) 6428165
Internet: http://www.foxsports.com
Wymagania: P266, 32 MB RAM
Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- tworzenie od podstaw własnego gracza
- widowiskowość
- info o zawodnikach
- rozbudowane opcje tego, co dla jednych jest totalną pomyłką, dla innych zaś szczytem profesjonalizmu - statystyk
- gra sieciowa (Win 9x only)
- licencja NBA
- strona FOX Sports!

Minusy:
- niestety - sama rozgrywka...

Links LS 2000

Jest taki sport... Sport dla prawdziwych dżentelmenów. Dla ludzi, którzy odziani w nienagannie skrojone ubrania, spotykają się na nienagannie utrzymanych, gigantycznych trawnikach po to, by nienagannie białe piłeczki posyłać do nienagannie okrągłych dołków. Czy ktoś ma jeszcze wątpliwości? Tak, tym sportem jest golf – rozrywka dla możnych tego świata.

Stefan

Gra, którą mam opisać, także zasługuje na epitet, którym tak szczodrze szafowałem we wstępniaku. Jest nienaganna ze wszech miar, od drobiazgowego przygotowania sposobów prowadzenia rozgrywek, do nieograniczonych niemal możliwości korzystania z różnych ujęć kamery. Jeśli jednak wydaje się Wam, że w tym określeniu kryje się szczypta ironii, to trudno odmówić Wam racji. Bowiem mimo wszystkich swoich atrakcji, Links LS 2000 trudno nazwać grą wciągającą. Wiem, może nieporozumieniem jest oczekiwanie dynamicznej akcji od golfa, ale... Zresztą może to ja jestem uprzedzony, więc lepiej przejdę do konkretów.

Po zainstalowaniu i odpaleniu gierki, oczom ukazuje się całkiem przyjemne menu, w którym mamy możliwość poeksperymentowania z różnymi, mniej lub bardziej przydatnymi opcjami. Dla ludzi, którzy (jak niżej podpisany:)) z golfem nie mieli dotąd zbyt wiele wspólnego, szczególnie przydatne będą lekcje dla początkujących. Z nich wynieść można wiele cennych informacji nie tylko o gierce, ale także o golfie w ogólności. Dla tych jednak, którzy na tym sporcie zęby zjedli, autorzy przewidzieli inne, bez wątpienia trudniejsze sposoby sprawdzenia swoich umiejętności. Do wyboru mamy klasyczne warianty: pojedyncza runda i turniej, a dla niecierpliwych także Szybki Start. Poza tym, w menu umieszczono opcję Multimedia, dającą dostęp do szeregu filmików video (o znakomitej zresztą jakości). Dają one pełniejszy obraz scenerii, w których rozgrywa się spotkania i informują o nowościach, jakie pojawiły się w Links 2000 w stosunku do poprzednich edycji (bo były takie). Wreszcie coś dla prawdziwych zawodowców: opcja multiplayer, z wbudowanym linkiem do MSN Gaming Zone. Ten bezpłatny serwis sieciowy oferuje możliwość rozgrywania (ech, nie odmówię sobie:)) atrakcyjnych, ekscytujących i stanowiących wyzwanie rozgrywek w Internecie – tak zapewniają autorzy gry w instrukcji.

Wracając do gry: wybór któregoś z wariantów (rundy lub turnieju) otwiera przed nami okno z przypisanymi do niego opcjami. Trzeba zatem wybrać tryb rozgrywki, poziom trudności i cały szereg innych rzeczy, które mają uczynić z Links grę interesującą. Tu warto wspomnieć, że Links, oprócz sporej liczby „firmowych" sposobów umieszczania piłki w dołku, zawiera możliwość definiowania własnych trybów rozgrywki i rządzących nimi zasad.

Po dokonaniu tych trudnych wyborów, możemy wejść na zieloną trawkę i rozpocząć pojedynek. Nie wnikając w szczegóły, można stwierdzić, że nie powala on na kolana dynamizmem. Szczerze mówiąc, miewałem momenty, w których bliski byłem udania się w objęcia Morfeusza. Rzeczą, która wprost rzuca się w oczy, a raczej w uszy, od samego początku jest brak muzyki. Autorzy przewidzieli najrozmaitsze opcje dotyczące dźwięku, jednak tło muzyczne w Links nie istnieje! Nie ukrywam, że bardzo daje się to odczuć, bo sama rozgrywka jest tak spokojna, że zostawia NAPRAWDĘ dużo czasu na szukanie dziury w całym.

Trudno natomiast przyczepić się do strony wizualnej – tu widać, że ktoś naprawdę się starał. Od samego początku gra oferuje bardzo przyjemne doznania wzrokowe, poczynając od przejrzystych, prostych i ładnych menusów, a na samych trasach kończąc. Biorąc pod uwagę niewielkie stosunkowo wymagania sprzętowe, autorom należą się słowa uznania.

Podsumowując: Links LS 2000 to produkt, który z pewnością nie nadaje się dla każdego. Ci z Was, którzy grając najczęściej przebiegają jakieś mroczne korytarze z dymiącą spluwą w garści i adrenaliną w żyłach, z pewnością czuliby pewien... niedosyt:) Z drugiej strony, nie sposób nie docenić bardzo dobrego wykonania gry. Pamiętajcie jedynie, że zasiadając do gry, musicie się zaopatrzyć we własną muzyczkę:) □

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft Polska tel. (022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com
Wymagania: P150, 32 MB RAM
Akcelerator: NIE

Plusy:
- bogaty wybór opcji
- atrakcyjność wizualna
- tryb multiplay:)

Minusy:
- brak muzyki!!!
- nuuuuda

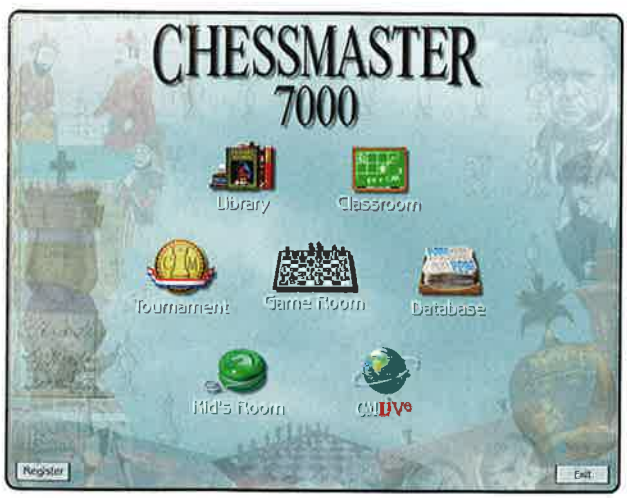
Chessmaster 7000

Nazwę Chessmaster ujrzałem po raz pierwszy w czasach, gdy Amiga była komputerem marzeń każdego szanującego się gracza, pecety zaś traktowało się jako sprzęt przeznaczony jedynie do poważnych zastosowań. Szachy w moim mniemaniu do nich jak najbardziej należały, toteż nie zdziwił mnie sam profil programu. Zaskoczyła mnie natomiast jego nazwa - ChessMaster oznacza przecież Mistrza Szachowego, a do tamtej pory inteligencja komputerowych graczy albo obracała się w sferze świadomości boskich, albo dla odmiany pozostawiała wiele do życzenia...

Gem.ini

ChessMaster jednak zmienił tę sytuację. Był jednym z pierwszych, których pokonanie na poziomie wyższym niż uczniowski stało się dla przeciętnych zjadaczy szachownic ogromnym problemem, ale - w przeciwieństwie do np. Fritza - nie było niemożliwe! Był on zarazem programem szachowym, który zapamiętałem jako nie jedynie bezwzględnego egzaminatora, ale i cierpliwego nauczyciela. Pamiętając o tym, wcale nie zdziwiła mnie informacja, że sprzedano łącznie ponad 4 miliony kopii gry z tej serii, której najnowszym przedstawicielem jest aktualnie recenzowany Chessmaster 7000. Nawiasem mówiąc - kolejne z tej serii wydawane są nieprzerwanie od 12 lat i co więcej wciąż pozyskują nowych zwolenników i nowe platformy - w tym nawet PSX i... GameBoya!

Twórcom chodziło jedynie o stworzenie godnej oprawy dla doskonałej treści! Ta bowiem, mniej więcej od Chessmastera 5500, jest praktycznie bezkonkurencyjna!



Zaznajomionych z poprzednimi wcieleniami sędziwego Chessmastera zainteresuje w nowej wersji przede wszystkim to, co można w nim znaleźć nowego. Otóż - niestety i zarazem na szczęście - niewiele. Może wręcz na pierwszy rzut oka wydawać się, że jedynym novum jest zmieniona oprawa graficzna - poprzednia widać przejadła się twórcom, gdyż postanowili odrobinkę ją przemodelować. To jednak tylko pierwsze wrażenie - w trakcie zapoznawania się z samym rdzeniem programu staje się oczywiste, że twórcom chodziło jedynie o stworzenie godnej oprawy dla doskonałej treści! Ta bowiem, mniej więcej od Chessmastera 5500 jest praktycznie bezkonkurencyjna!

Naturalną rzeczą jest, że znacząco powiększono bazę danych, z jakiej korzystają nasi przeciwnicy i my sami - teraz już są zapisy ponad pół miliona partii! - oraz usprawniono tryb turniejowy tak off - jak i online (ten ostatni szczycić się może opcją tworzenia i zarządzania własnym turniejem). Obok nich jednak pojawiają się elementy zupełnie nowe bądź zmienione w stopniu, jaki uprawnia do traktowania ich jako nowych. Jedną z nich jest Kids Room - miejsce, w którym najmłodsi znajdą odpowiadających im wiekiem przeciwników (notabene - wiekiem, który kompletnie nie licuje z dorobkiem punktowym spoczywającym na ich kontach...), propozycje "młodszych" zestawów szachowych i tym podobnych...

Kolejnym znanym już, jednak tu usprawnionym w stopniu pozwalającym na umieszczenie go wśród tych nowych jest Classroom, czyli miejsce, w którym drogą treningu (również drogą interaktywnych tutoriali dostosowujących się poziomem do umiejętności gracza) i komentarzy czynionych przez m.in. Arcymistrza Bruce'a Pandolfiniego. Samą naukę prowadzić zaś będzie Josh Waitzkin (Mistrz Międzynarodowy), człowiek kompetentny chociażby dlatego, że jest trenerem szachistów, a więc zajmuje się szkoleniem jakby nie spojrzeć zawodowo. Dalszym studiom nad strategiami szachowymi służyć może dział Library - biblioteki. Tu znaleźć bowiem można klasyczne już strategie i posunięcia oraz komentarze wygłaszane przez Arcymistrzów Larry'ego Evansa i Yassera Seirawana.

Jak widać z powyższych Chessmaster 7000 nie wnosi niczego nadzwyczajnego - to zaledwie nieznacznie rozbudowany i wyraźnie wygładzony Chessmaster 6000. Zaledwie, ale i aż zarazem - ciągłe usprawnienia programu symulującego rozgrywkę od wielu wieków praktycznie nie modyfikowaną i tak jest zdecydowanie godne podziwu. I choć odkryłem dwie rzeczy, które, wydaje mi się, dałoby się zrobić lepiej - choćby fakt, że zlikwidowano opcję zapisu partii w ASCII, zastępując ten format PGN-em - troszkę zbyt udziwnione jak na mój gust, to jako, że nie wpływają one w żaden sposób na ocenę ogólną, po prostu nie mogę odmówić Chessmasterowi 7000 palmy pierwszeństwa... □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Mindscape Entertainment
Dystrybutor: Play it tel. (018) 4440560
Internet: http://www.chessmaster.com
Wymagania: P133, 32 MB RAM, Windows 95/98
Akcelerator: Nie

Plusy:
- najlepszy program szachowy dostępny dla amatorów - czego chcieć więcej?

Minusy:
- stosunkowo niewielkie zmiany w porównaniu z Chessmasterem 6000... ale to nie jest znacząca wada

POLECAMY

Rayman 2: The Grea

Pamiętacie jeszcze tego dziwoląga Raymana? Miłośnicy platformówek na pewno. I wcale się nie dziwię, ponieważ, moim skromnym zdaniem, Rayman to najlepsza platformówka wszech czasów. Niech mi wybaczą fani Pandemonium, Heart of Darkness czy Jazza Jackrabbita, ale takie jest moje zdanie na temat platformówek. Podobnie jak wyżej wymienione gry, również i Rayman doczekał się kontynuacji. I to w wielkim stylu, bowiem Rayman 2: The Great Escape to platformówka na jaką gracze czekali od dłuższego czasu.

ELD

Niedługo świat Raymana cieszył się spokojem... Piraci czekali tylko na następną okazję do inwazji na krainę przyjaźnie nastawionych stworków. Tym razem piraci nie tylko wtargnęli do świata Raymana, ale również uwięzili Raymana i jego przyjaciół. Udaje mu się jednak uciec, dzięki pomocy przyjaciela Globoxa. Niestety, podczas ucieczki z więzienia Globox gdzieś się zawlerusza i Rayman musi po niego wrócić, a także uwolnić resztę przyjaciół i oczywiście wygnać ze swojej krainy piratów, dowodzonych przez złego Razorbearda. Królowa Ly jest jedyną osobą, która może pomóc Raymanowi, ale... ona również trafia do niewoli. Trochę to wszystko zamotane nieprawdaż? Uporządkujmy to wszystko... Najpierw Rayman musi uwolnić królową Ly, następnie Globoxa, potem resztę przyjaciół i na końcu dołożyć piratom i ich szefowi. To oczywiście bardzo pobieżny przegląd zadań, jakie musi wykonać Rayman, bo przykładowo po oswobodzeniu Ly będzie musiał znaleźć Polokusa, który podobno pomoże mu w walce z piratami. Kłopot w tym, że Polokus wiele lat temu zapadł w sen i trzeba go obudzić, a to można zrobić, posiadając cztery maski... I tak dalej... Ale dla takiego speca od platformówek to zadanie tak banalne, jak rachunek prawdopodobieństwa. Zatem do dzieła!

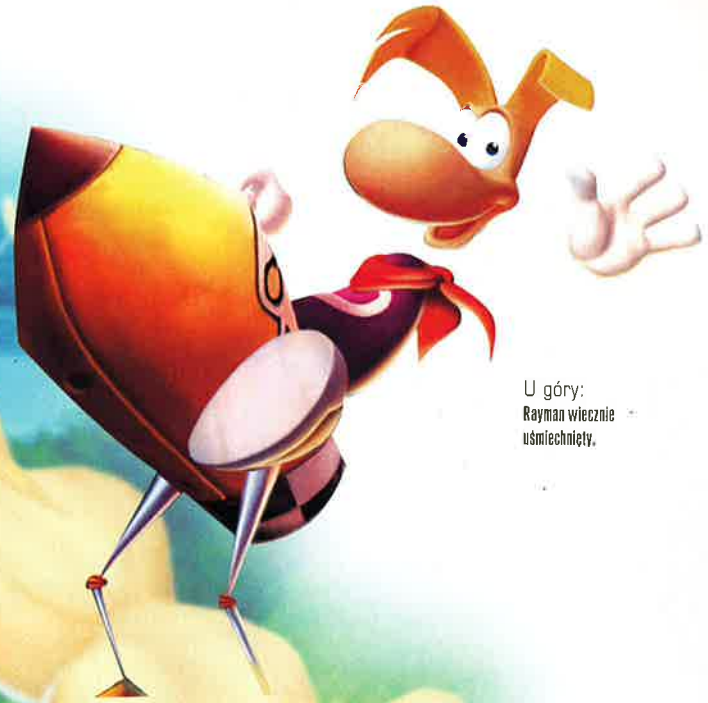
Rayman w zwisie :)

Teoretycznie posiada wszystko to, czego oczekujemy od idealnej platformówki. Tutaj jednak tkwi jeden drobny problem, a mianowicie owa nieszczęsna opcja save.

Największą zmianą w stosunku do "jedynki", jaka rzuca się od razu w oczy, to wszechobecny trójwymiar. Jak pamiętacie, pierwsze przygody Raymana działy się w dwóch wymiarach. Nie powiem, grafa była wspaniała, ale w dzisiejszych czasach nawet wśród platformówek (vide obie części Pandemonium) rządzi 3D i Rayman, chcąc nie chcąc, musiał się podporządkować tej zasadzie. Zanim jednak zacznę piać z zachwytu nad grafiką, naskrobię co nieco o samym graniu. Granie wygląda z grubsza tak jak w "jedynce". Biega-

Audio tele:
Ile rąk ma Rayman?
2, 4 czy może 6?

eat Escape



U góry:
Rayman wiecznie uśmiechnięty.

my po krainie Raymana i uwalniamy z klatek jego przyjaciół, walcząc po drodze z piratami i przeszkadzajkami (gąsienice, ryby, ptaki etc.). W dodatku Twoim zadaniem jest również zbieranie tak zwanych "lums". Jest to coś w rodzaju świecących owadów, z których Rayman czerpie swoją magiczną energię, a z czerwonych lums zdrówko. Magiczna energia jest potrzebna Raymanowi tym bardziej, iż stracił ją całkowicie podczas pobytu na przymusowych wczasach w więzieniu. W sumie czeka go zwiedzenie czterdziestu plansz w czterech różnych światach (plus poziomy bonusowe).

Co warto zapisać po stronie plusów, stopień trudności wzrasta dość rozsądnie. Nie oznacza to jednak, że Rayman 2 jest prostą platformówką, bo tak nie jest. Gra się dość ciężko, a na pewno trudniej niż w Pandemonium czy Jazz Jackrabbit 2. Przeszkadzajki i piraci są nad wyraz uciążliwi, a i przeszkody nie należą do najłatwiejszych. Trzeba się nie raz i nie dwa ostro pogimnastykować przy klawiaturze, aby przeskoczyć przez rzekę po kilku liściach lub przejść po pędach winorośli nad wodospadem. Z tym zresztą wiąże się poważny minus tej gry. Autorzy, podobnie jak w Heart of Darkness, zrezygnowali z save'owania w dowolnym momencie i możemy zrobić save jedynie po ukończeniu poziomu. Utrudnia to granie maksymalnie i można się wściec, gdy cofamy się spory kawałek. To bardzo nieładnie ze strony programistów Ubi Soft, że tak uprzykrzyli życie graczom.

Zagadki (a jakże - są!) należą raczej do gatunku "tych prostszych", ale to może dlatego tak uważam, ponieważ jestem trochę starszy niż przeciętny fan platformówek. Dobrze chociaż, że Rayman sporo potrafi. Jego główną zaletą jest umiejętność korzystania z magii (ale to na późniejszych etapach gry) oraz robienie z włosów "helikoptera". Szczególnie to drugie wygląda prześmiesznie. Skaczemy do góry, przytrzymujemy klawisz skoku i nasz bohater zamienia swoją fryzurę na wirniki "helikoptera". Niby to nic odkrywczego, bo tak samo korzystał ze swojej blond fryzury w jedynce, ale mnie zawsze rozśmiesza Rayman, gdy zaczyna tak latać. Nowością za to jest, iż nasz pupilek nauczył się pływać. I to całkiem sprawnie, niczym Lara Croft (hmmm... a przecież nie ma aż tak rozbudowanej "klatki piersiowej" jak pani archeolog ;)). Oprócz tego Rayman skacze, wspina się, czołga, biega i oczywiście strzela. Wykonuje zatem z całym profesjonalizmem swój odpowiedzialny zawód bohatera platformówek. Jestem jednak całkowicie przekonany, że nie tylko fabuła i grywalność przyciągnie graczy do Rayman 2.

Kolejną olbrzymią i kto wie czy nie największą zaletą tej gry jest grafika. Toż to arcydzieło! Pod warunkiem, że posiadasz akcelerator, ale chyba o tym nie muszę pisać. Spójrzcie na screeny i sami sobie odpowiedzcie na pytanie, czy taką grafikę udałoby się uzyskać bez dopalacza? Gra śmiga w rozdzielczości od 640x480 do 1024x768 i co ciekawe nawet w najwyższej rozdzielczości chodzi w zawrotnym tempie 60 klatek na sekundę. Lokacje są olbrzymie, zróżnicowane i bajecznie kolorowe. Raz biegniemy ponad rzeką po kładce, po chwili

Latający Czestmir...eee.. znaczy ... Rayman!

przedostajemy się przez kanały do statku piratów, to znowu wspinamy się po drabinach lub pędach roślin. Wszystko to w pełnym trójwymiarze z takimi efektami jak mgła czy przezroczysta i płynąca woda. W dodatku cały świat, podobnie jak w "jedynce", żyje. Grzybki i kwiatki poruszają się i tańczą, przelatują gdzieniegdzie motylki etc. Fantastycznie również wyglądają i poruszają się nasi przeciwnicy i... przyjaciele, których po drodze Rayman napotka całkiem sporą gromadkę. Zagradzający nam drogę piraci jakoś nie budzą nienawiści. Owszem, wyglądają groźnie, ale niezbyt odrażająco, a w dodatku odrobinkę zabawnie.

Prawdziwe ataki śmiechu wzbudziły we mnie lokacje z udziałem naszych przyjaciół. Tacy np. podwładni królowej Ly odprawiają jakieś czary lub, zdejmując olbrzymie nakrycia głowy, kłaniają się nisko. Wykonują to nader komicznie. Zresztą wszystkie animacje w tej grze są znakomite i prześmieszne zarazem. Najwięcej oczywiście uwagi przykuwa nasz bohater, a porusza się on znakomicie, chociaż jest dość dziwnym stworzeniem. Pomimo to fantastycznie biega, skacze, podciąga się na krawędziach, pływa etc. Na łopatki powaliło mnie jednak, gdy na chwilę odszedłem od kompa. Dlaczego? Bo gdy wróciłem, to Rayman grał sobie w kosza, używając jako piłki własnego tułowia! Prawie umarłem ze śmiechu, patrząc jak koleś kozłuje nim albo kręci na palcu. Takich zabawnych wstawek jest o wiele więcej. W zasadzie z każdej cut scenki (a jest ich bardzo dużo) możemy zrywać boki. Czasami również owe cut scenki chwytają nas za serce (vide spotkanie Raymana z królową Ly). W Rayman 2 warto chociażby zagrać dla tej wspaniałej grafiki. Odpalcie sobie demko zamieszczone na jednym z naszych poprzednich (bodajże numer listopadowy) cedeków, a sami się o tym przekonacie.

U dołu: **Nasz bohater niczego się nie spodziewa, a tymczasem zenek...**

Do wyśmienitej grafiki dostosowali się również faceci od oprawy muzycznej. Ścieżka dźwiękowa nie odbiega co prawda od standardów, ale jest naprawdę bardzo dobra. Zmienia się nieustannie, w zależności od wyglądu lokacji i akcji aktualnie się rozgrywającej. Chwilami ma nas ona wystraszyć, a czasami zdopingować do bardziej wytrwałego dążenia do celu. Odpowiednio wybrano także osoby do podkładania głosów, którymi mówią główne postacie. Rayman i jego przyjaciele mówią takimi ciepłymi, bajkowymi głosami, a piraci wręcz wrednymi. Cóż mogę napisać o Rayman 2: The Great Escape na zakończenie. Hmmm... z pewnością jest to najlepsza platformówka, z jaką się do tej pory spotkałem. Znakomita fabuła, wspaniała grafika i dźwięk, wysoka grywalność, dużo humoru i zabawy... Teoretycznie posiada wszystko to, czego oczekujemy od idealnej platformówki. Tutaj jednak tkwi jeden drobny problem, a mianowicie owa nieszczęsna opcja save. Nie zmienia to jednak mojego zdania o Rayman 2. Ta gra to obowiązek dla zwolenników platformówek, a i na moim kompie na pewno jeszcze wiele razy zagości, abym mógł sobie trochę w nią pogiercować. □

Historia Raymana

Pierwsza część tej gry nie była niczym nowatorskim. Ot, zwykła platformówka w 2D, ale za to z powalającą grafiką i co ważniejsze ruchomymi bajerami otoczenia (kwiatki etc.). Rayman miał do przebycia sześć światów najeżonych przeciwnikami oraz bossami. Gra okazała się wielkim sukcesem Ubi Soft i jak na razie jest najlepiej sprzedającą się platformówką wszech czasów. Czy Rayman 2 pobije jej rekord?

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Ubi Soft

Dystrybutor: L.E.M. tel. (022) 6428165

Internet: http://www.xxxx

Wymagania: P200, 32 RAM, WIN 95/98, karta muzyczna

Akcelerator: Tak

Plusy:
- wspaniała zabawa dla całej rodzinki
- rewelacyjna grafika
- wpadająca w ucho muzyczka
- wszechobecny humor
- częste, dobrej jakości cut-scenki
- brak przemocy

Minusy:
- nie wiem... jakoś czasami dziwnie zachowuje się kamera
- brak save'a w dowolnym momencie

Demo na CD 1/99

Czy znasz już Eda?

Niby spokojny facet, a wszyscy się na niego uwzięli!

Pomóż Edowi przejść trójwymiarowe poziomy i uciec przed drapieżnymi warzywami.

Szukaj w kioskach na terenie całego kraju!
Można też zamówić w sprzedaży wysyłkowej (patrz kupon wysyłkowy).

Tylko 36 zł

Ubi Soft

COOL GAMES

Copyright © 1999 Ubi Soft. Wszelkie nazwy, loga i znaki firmowe są strzeżone prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ZAMAWIAM

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są koszty wysyłki

Zamawiam:

☐ Nr. 2/99 15 zł ☐ Nr.3/99 15 zł ☐ Nr. 4/99 30 zł ☐ Nr. 5/99 30 zł ☐ Nr. 6/99 20 zł ☐ Nr. 7/99 36 zł ☐ Nr. 8/99 36 zł ☐ Nr. 9/99 36 zł ☐ Nr. 10/99 36 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis

KUP GRĘ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Adres redakcji:

COOL GAMES
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. (071) 3167639
(071) 3167640
0601 857583

Demolition Racer

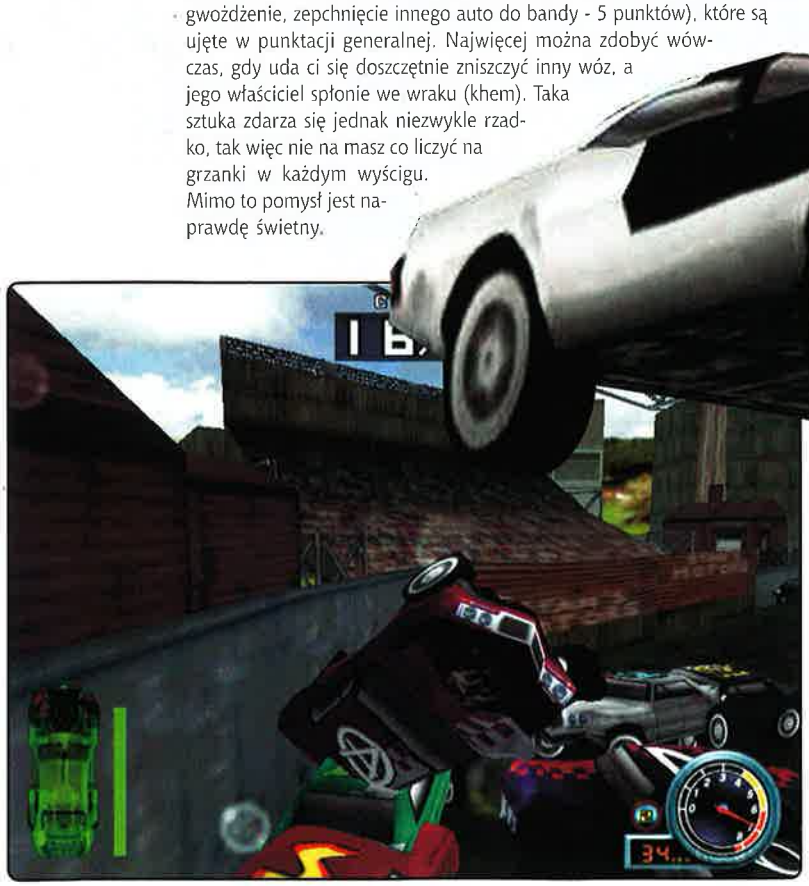
Wiara czyni cuda, ale zrobić dobrą grę, w której można by doszczętnie i z hukiem rozwalić wóz, jest trudniej niż chodzić po wodzie. Takiej próby podjęli się faceci z Pitbull Syndicate, tuż po tym, jak dowiedzieli się, że mają już błogosławieństwo Accolade. To właśnie dzięki Pitbull Syndicate mieliśmy niegdyś możliwość pędzić w Test Drive 4 i 5, a teraz ponownie w nowej grze, zatytułowanej Demolition Racer.

Czarny Iwan

Demolition Racer jest duchowym sukcesorem Destruction Derby 2, lecz znajdziemy w nim także reminiscencje z Test Drive 4 i 5. Jak sama nazwa wskazuje, nadrzędnym celem będzie złomowanie innych uczestników ruchu drogowego, chociaż pozbawiono nas niestety bonusów w postaci pieszych, czy innych żywych organizmów miłych sercu psychopaty drogowego. To jednak nie Carmageddon, o czym przekonacie się bardzo szybko. DR wbija się początkowo prosto w mózg i w pierwszej chwili myślisz sobie: to właśnie to! Trochę jak Driver, blisko Destruction Derby 2 i do tego jeszcze nutka Carmageddon! Niestety, tak nie jest, a gra jest raczej słaba. Zacznijmy jednak od początku: za siedmioma górami, siedmioma rzekami...

Gracz ma do dyspozycji kilka trybów gry. Są różnorodne i pomysłowe, warto po kolei je przedstawić, byście wiedzieli, co może was spotkać w DR. W Demolition musisz wygrać wyścig, ale nie myśl, że pierwsze miejsce na mecie automatycznie przyniesie ci zwycięstwo. Puchar dostaje bowiem ten osobnik, który staranował, potrącił i uderzył w jak najwięcej innych uczestników rajdu, a także doznał minimalnych uszkodzeń własnych. Oczywiście, jeżeli będzie się tylko uganiał za innymi i robił im na bieżąco blacharkę, nie masz szans na zwycięstwo. Sztuką jest więc właściwe wypośrodkowanie szybkości i odpowiednia dawka zamierzonych kraks oraz wypadków. Za każde uderzenie dostajesz pewną ilość punktów (np. zwykłe przygwożdżenie, zepchnięcie innego auto do bandy - 5 punktów), które są ujęte w punktacji generalnej. Najwięcej można zdobyć wówczas, gdy uda ci się doszczętnie zniszczyć inny wóz, a jego właściciel spłonie we wraku (khem). Taka sztuka zdarza się jednak niezwykle rzadko, tak więc nie na masz co liczyć na grzanki w każdym wyścigu. Mimo to pomysł jest naprawdę świetny.

Jeżeli klasyczny wyścig po określonych trasach Cię nudzi, wybierz Last Man Standing. Jest to prawdziwy festiwal destrukcji. Na arenie spotyka się 16 samochodów. Gaz do dechy, potworny zgrzyt i jęk, gdzieś wybuchł właśnie zbiornik z paliwem. Auta piętrzą się w stosach, silniki rzężą, a olej dawno już wyciekł z dziurawej miski. Ta orgia złomowania musi wyłonić zwycięzcę. Będzie nim ten, kto ostanie się na arenie, a jego auto nie będzie spalonym, poskręcanym wrakiem. Jest to niezwykle trudna sztuka, bo oczywiście tych 15 kolesi jakoś nieprzypadkowo często taranuje właśnie Ciebie. Taka solidarność komputerowych graczy :). Wytrzymałość samochodu jest ograniczona, a więc będziesz musiał jednak kontrolować instynkty, bo nigdy nie wygrasz. Dobrą strategią może być "poustawianie" już rozbitych aut w ten sposób, aby wymościć sobie wygodne gniazdko po-



między nimi. Potem można już tylko patrzeć, jak frajerzy bezsilnie uderzają we wraki i ostatecznie sami się wykańczają. (Niestety, będziesz miał wówczas mało punktów za kraksy, więc pozycja medalowa niepewna).

Dla ludzi, którzy nie lubią półśrodków przygotowano turniej Suicide. Znowu znajdziesz się na arenie naprzeciw 15 psychopatów w swych ryczących wozach. Tym razem masz być jednak pierwszym spośród pierwszych, prawdziwym mistrzem kamikadze. Mówiąc krótko, musisz zginąć jak najszybciej, a czym większy ogienek i dym będzie wydobywał się spod maski tym lepiej.

Kolejny tryb gry był zawsze moim marzeniem i zapewne niejeden z was już kiedyś coś takiego robił. W Chicken na trasę wyrusza 16 samochodów. Różnica polega na tym, że Ty jedziesz... w odwrotną stronę!!! Pod prąd!!! Zabawa jest świetna, jeżeli chciałeś być kiedyś rycerzem, masz okazję! Co prawda zamiast kruszyć kopie, będziesz uczestnikiem czołowych zderzeń, ale różnica jest właściwie niewielka. Oczywiście jedna, dwie takie akcje i jesteś trupem, więc będziesz musiał dawkować sobie szczęście etapami. Jest to naprawdę dobry trening, który na pewno pomoże Ci zdobyć prawo jazdy w realnym życiu. :)

Dla staruszków, pacyfistów i rozkołysanych nerwowo poprzednimi wariantami osobników przygotowano The Chase. Jest to standardowy wyścig, który wygra najszybszy. Nie ma tu premiowania stłuczek, wypadki nie przyniosą glorii i chwały. Nuuda.

Wymienione wyżej warianty dotyczą Single Race. Podobnej zabawy możesz spodziewać się w Demolition League. Będziesz mógł wreszcie pomyśleć o zmianie samochodu i jakieś forsie. W DL dostępnych jest 5 odmiennych lig (Rookie League, Semi Pro League, Pro League, Endurance League, Arena League). Można tu nieźle zarobić, a za kasę kupić nową furę. Oczywiście, podstawowym zadaniem jest wspiąć się wyżej i wygrać kolejną ligę, a nie jest to łatwy cel do osiągnięcia (kolejne ligi pojawiają się po ukończeniu poprzednich).

W grze mamy dokładnie 8 dostępnych samochodów, każdy charakteryzują cztery parametry. Demolition Racer to klasyczna wyścigówka, więc oprócz tych parametrów określających maksymalną szybkość, przyspieszenie, wytrzymałość, zwrotność nie ma tu innych konkretniejszych opcji. Pewną pociechą jest to, że możesz zmienić kolor samochodu, wybrać jakieś logo na dach, czy też facjatę kierowcy (rysunki tychże to jakieś nieporozumienie - wyglądają jak kreślone ręką 7 latka). Tu właśnie zaczyna się długa litania zastrzeżeń, które sprawiają, że Demoliton Racer nie jest jednak tak fajną grą, jakby można by się dotąd spodziewać. Dobry pomysł nie został po prostu właściwie zrealizowany. Czyli...

Rozpoczynając grę trafiasz do menusów i na pulpit, gdzie możesz obejrzeć dostępne samochody. Oczywiście grafikę i efekty dajesz na full. Nie zabraknie deszczyku, mgły, dymu, piachu spod kół - z dopalacza grafiki wyciśniesz wszystkie soki... I co to dało? Zajrzyj na trasę, a zobaczysz śliczną gierkę: z tym, że takie kanciaste auta na kwadratowych kółkach były w modzie jakieś cztery lata temu. Auta mają za mało polygonów (wielobok ów, z których zbudowany jest obiekt graficzny), tragicznie mało szczegółów, są słabo teksturowane (niemal dwuletni Motorhead miał o niebo lepszą grafikę). Dość dobrze odwzorowano uszkodzenia maszyn, jednak już efekty specjalnie nie należą do wybitnych. Deszcz to masa białych, ubogich kresek na ekranie, dym z uszkodzonego wozu zasnuwa z kolei cały ekran i

praktycznie uniemożliwia jazdę! Zachowanie samochodów jest nierealne. Mimo poważnych uszkodzeń wozu nadal prowadzi się go tak samo jak nowy. Zderzenia, kraksy są niedopracowane, auta wywracają się jak klocki lub kartonowe pudełka, gdzie im tam do finezji, którą zaprezentowano w Carmageddon 2, a nawet 1. Mówiąc krótko: fizyka gry wyraźnie szwankuje, co widać i czuć na każdym zakręcie. Często zdarza się, że samochody wylatują w powietrze, jeżeli nie daj Boże nieco zboczyły z trasy, to efektownie uderzą o ścianę... powietrza. Korytarz, który wyznaczono do poruszania się samochodów, jest jakby za wąski. Takie ograniczenia irytuje i zniechęca.

Same trasy, których jest dokładnie 13 (dziesięć normalnych i trzy areny) nie są szczególnie wyrafinowane ani pod względem scenerii, ani komplikacji. Szkoda również, że niezależnie od tego, jakie auto zdobędziemy i tak na torze pojawią się jedynie identyczne modele. Co prawda, wynika to poniekąd z reguł USDDA Demolition Derby - można jednak było nieco zmodyfikować te zasady dla potrzeb gry lub dodać opcję, która pozwoliłaby na ściganie się w jednym wyścigu wszystkich ośmiu modeli aut.

Na otarcie łez należy wspomnieć o świetnym tle muzycznym i dźwiękowym. Oryginalną muzykę do gry zawdzięczamy Fear Factory & Empirion. Inne dźwięki wykreowano w Tommy Tallarico Studios.

Demolition Racer to nierówna giera, która na pewno zasługuje na uwagę, ale po bliższym przyjrzeniu rozczarowuje. Świetny pomysł nie współgra z jego realizacją. Jeżeli jednak nie musisz mieć fotorealistycznego odwzorowania samochodów, nie zależy Ci na odlotowych trasach, a fizykę masz głęboko w rurze wydechowej, DR powinien przynieść ci wiele satysfakcji. □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Pitbull Syndicate
Dystrybutor: Accolade
Internet: http://www.accolade.co
Wymagania: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, 4x Cd ROM
Akcelerator: tak

Plusy:
- dużo świetnych trybów gry
- mocna muzyka
- Split screen

Minusy:
- zawodząca fizyka zachowania wozów
- słabo zaprezentowane samochody
- przeciętne trasy
- brak konsekwencji uszkodzeń auta

Scooby-Doo: Mystery of the

Kreskówki wytwórni Hanna-Barbera znane są wszystkim nie od dzisiaj. Nie od dzisiaj również wiadomo, że gry komputerowe z powodzeniem korzystają ze starych, sprawdzonych pomysłów: powieści, filmów, czy też właśnie kreskówek. Przeniesienie zatem na monitor komputera takiego klasyka, jakim z pewnością jest Scooby-Doo, było tylko kwestią czasu. Kwestią czasu również było pojawienie się pewnego ślizgozdła w pobliskim Parku Rozrywki...

Mr Jedi

Przyznam bez bicia (auuua!), że mimo, iż interesuję się komiksem oraz filmem animowanym, nie jestem miłośnikiem filmów z serii Scooby-Doo i co za tym idzie, podszedłem do wyżej wymienionej pozycji z... lekką niechęcią. Z niechęcią, ale nie bez zawodowego zainteresowania, gdyż jednak byłem ciekaw, jak twórcy rozwiążą problem zaadaptowania tejże kreskówki do potrzeb gry komputerowej. Rozwiązanie okazało się oczywiste i w sumie chyba najlepsze z możliwych.

Jeśli dobrze pamiętacie (a jeśli nie, to Wam przypomnę), seria Scooby-Doo jest opowieścią stricte kryminalną (jeśli można tak to nazwać), czy może bardziej - detektywistyczną (o tak już lepiej), w której główni bohaterowie (oprócz uciekania przed wszelkiego rodzaju straszydłami) próbują (zawsze z pozytywnym skutkiem) rozwiązać tajemnicę lokalnego dziwoląga. Wspomniany dziwoląg umila życie tubylcom, strasząc wszystkich na lewo i prawo i przy okazji robiąc (na lewo) niezłe przekręty (przeważnie chodzi o jakiś skarb, lub ogólnie grubszą gotówkę, pod jakąkolwiek postacią, chje chjeee). Sensownym zatem okazało się oddanie całego śledztwa w ręce gracza. No, prawie całego, gdyż gracz wybiera jedną z dobrze znanych (?) czterech postaci "do pomocy": bojaźliwego Shaggy`ego (zastanawiam się zawsze, kto ma większego cykora - Shaggy czy Scooby?), umięśnionego przystojniaka Freda (przynajmniej za takiego uchodził w latach 60-tych, kiedy serial ten powstawał), śliczną Daphne (patrz: Fred) lub piegowatą i nieco otyłą Velmę (bez komantarza). Scoobiego gracz dostaje na dokładkę - nie ma wyjścia.

Klasyczna kreskówka, klasyczne śledztwo - tym razem z bezpośrednim udziałem gracza. Raczej coś dla zagorzałych fanów najhardziej bojaźliwego, czworonożnego detektywa na świecie.

W tym odcinku gracz wraz z wybraną postacią stara się rozwikłać zagadkę Parku Rozrywki (czy jak kto woli - Wesołego Miasteczka). A o co w ogóle chodzi z tym... miasteczkiem? Już wyjaśniam... Wyobraźcie sobie moim mili (lub sobie nie wyobrażajcie, tylko uważnie czytajcie), że nasi znajomi wybrali się na wycieczkę. A że nie mieli wystarczająco oleju w głowie, aby najpierw sprawdzić, czy ich samochód jest w pełni sprawny (bądź nie wpadli na to, aby zabrać ze sobą zestaw małego majsterkowicza - niezbędny do tego typu imprez), w trakcie wycieczki zadziałały prawa Murphiego i tak oto miała miejsce poważna awaria. (Innymi słowy - bryka im się rozkraczyła). Co w takiej sytuacji robią nasi bohaterowie? Oczywiście to, co najgłupsze z możliwych :). Szukają noclegu (jak na dramatyczną opowieść przystało - rzecz się dzieje w nocy) i przy okazji dowiadują się o dziwnym zjawisku w pobliskim "parku uciech". Oczywiście takiej okazji przepuścić nie można - czas działać! (Pragnę tutaj uprzedzić pytania wszelkich działaczy i dzielnie zapewnić, że działo do ukończenia tego dzieła, w tym przypadku nie będzie potrzebne - dziękuję).

Grający zatem dokonuje wyboru wcześniej wspomnianej postaci i rusza na zwiedzanie Parku, z nadzieją przydybania niejakiego Fantoma (alias Pikuś), który upatrzył sobie wesołe miasteczko na miejsce swoich obrzydliwych harców. Osobnik ów przemienił je w ponure miasto, rozpościerając nad nim cień strachu (to już zabrzmiało bardzo poważnie - czytuje się kiepskie horrory, no nie? Skoczę po dubeltówkę - co dwie lufy, to nie jedna). Nasze zadanie polega na kręceniu się po całym obszarze Parku i zbieraniu dowodów. Przeciw komu, spytacie? (tych, co nie spytają, to pytanie nie dotyczy). Ano po Parku kręci się kilka dziwnych osób, a każda z nich jest potencjalnym Fantomem, więc dokładnie obserwujcie, co robią i słuchajcie, co mówią - każdy może być winny! Na każdą z postaci można zastawić pułapkę (i należy to zrobić! - tak dla zasady), a do zastawienia każdej z nich potrzebować będziemy trzech przedmiotów, rozrzuconych po całym Parku. Gdy już Wam uda się je zebrać i użyć w odpowiednim miejscu, będziecie mogli obejrzeć animację, na której będą przedstawione efekty Waszego działania. Jeśli coś zawalicie, to Wasze starania spełzną na niczym i ujrzycie, jak obrzydliwy Fantom psuje Wasze dzieło, naśmiewając się z Was wrednie (ja bym takiego udusił trąbką szczerbatego misia...). Jeśli natomiast wszystko będzie na swoim miejscu - przydybiecie gagatka. O ile będziecie cierpliwi, w końcu traficie na winowajcę (mordercą jest ogrodnik :)) i ujrzycie animację kończącą, na której bezwzględny złoczyńca (straszący ludzi o słabych sercach) zostanie zdemaskowany wszystkim zebranym, czyli czeka nas klasyczne zakończenie, znane z wiadomego serialu.

Fun Park Phantom

Drogi Czytelniku, jeśli doczytałeś do tego miejsca, to zdradzę Ci tajemnicę i wskażę miejsce, gdzie można jeszcze przed rozpoczęciem gry dowiedzieć się, kto jest Fantomem... albo nie... później... cierpliwości.

Oto lista podejrzanie podejrzanych delikwentów: pani bankier, klown, rolnik, dozorca, magik oraz funkcjonariuszka ochrony - a więc potencjalnych straszydeł jest sześć. Innych chętnych nie ma, a Ty, drogi Graczu, musisz mieć oczy wokół głowy i odpowiedź na każde, najgłupsze nawet pytanie ("dlacegooo kałapucka trąboli pimpusia, mamo?" Nie garb się, smarkaczu!) w przeciwnym razie może się okazać, że znalezienie winowajcy stanie w martwym punkcie. W Twojej pracy oczywiście pomoże Ci czworonożny przyjaciel, który za garść Scooby Snacków odwali całą brudną robotę. (Jakby go trochę przycisnąć, to by i przeszłość przepowiedział, a może i nawet zaczął stepować). A jeśli nasz pazerny (czworonożny) przyjaciel nie dostanie Scooby Snacków, to będzie się obijał, obibok jeden, i wszystko spartoli! Zatem bądźcie grzeczni i dokarmiajcie bestię, bo inaczej klapa, klops, kotlet! I cała gra na nic! I nawet jak mu przetrącicie wszystkie jego czworonożne klapyki (czego robić nie polecam, bo wtedy już nie będzie Waszym [czworonożnym] przyjacielem), to i tak nic nie pomoże!

Ach, właśnie, bym zapomniał. Gra może się toczyć przeciw komputerowym przeciwnikom (których inteligencję możemy regulować - tylko nie przeginajcie, z głupolami grać nie warto). Podobnie ma się sprawa z poziomem trudności (trzy), czyli jest klasycznie. Można również grać na czas i podzielić grę na tury (wraz z innymi graczami). Cokolwiek nie wybierzecie, będziecie się poruszać po tym samym terenie, czyli wspomnianym już (i to nie raz!) wesołym miasteczku. Całość będzie podzielona na dziewięć obszarów: Fun House, Midway, Log Flume, Ferris Wheel, Bumper Cars, Pirate Ship, Roller Coaster, Merry-Go-Round, Mini-World. Każdy z nich prezentuje inną scenerię i w każdym z nich potrzeba innych elementów, aby zmontować pułapkę (pamiętajcie o Scooby Snackach!). Pułapka zresztą na nic się zda, jeśli nie zbierzecie dowodów przeciwko osobie, na którą chcecie zastawić pułapkę. I to chyba tyle, jeśli chodzi o grę. Zajmijmy się teraz czymś bardziej przyziemnym.

Grafika niczym nas nie zaskoczy. Wstawki animowane, to znana kreska z serialu tv (początek gry, to żywcem przeniesiona czołówka z filmu), wykonana przy pomocy komputera, wygląda przeciętnie. Nawet gdybym bardzo chciał, to nie ma tutaj nic, czym mógłbym się zachwycić. Podobnie ma się sprawa z planszą, po której się poruszamy naszymi postaciami. To samo tyczy się muzyki. Nic nowego i nic rewelacyjnego. Nie twierdzę jednak, że gra jest zupełnie pozbawiona zalet i jest niegodna zainteresowania, o nie. W sumie muszę przyznać, że ta zabawa ma w sobie "coś" i jest zdecydowanie zabawniejsza od oglądania serialu. Zdaję sobie sprawę, że wielu graczy sięgnie po nią z czystej nostalgii lub też w poszukiwaniu bardziej klasycznej zabawy, bez superdopalaczy 3D, megafajerwerków oraz zadań zbawiania i ratowania świata. Jak by wszak na to nie patrzeć, mamy do czynienia z klasyką animowanych seriali.

Zastanowiło mnie tylko, dla kogo przeznaczona właściwie jest ta gra? Z jednej strony dla młodszego użytkownika komputera, ale czy dzisiejsi milusińscy zachwycą się i docenią klasycznie uproszczoną kreskę i zabawę logiczną (jak by na to nie patrzeć - śledztwo!), odkładając dla tej gry na bok wszystkie superprodukcje? Czy też dla dorosłych, którzy wychowali się na tymże serialu i z samego sentymentu zasiądą do komputera, aby oddać się dla nich (moim zdaniem) dosyć nudnej i monotonnej rozgrywce? Nie wiem. Wiem w każdym razie, że warto zwrócić uwagę na tę grę wszystkich tych, którym odpowiada prezentowany przez serial klimat, gdyż jednak w grze jest on trochę bardziej sugestywny (w końcu bierzemy bezpośredni udział w zabawie).

A właśnie. Obiecałem wskazać miejsce, gdzie ukrywa się Fantom. OK., zerknijcie na krążek do katalogu video - znajdziecie tam wszystkie animacje, występujące w grze. Hmm... jeśli po tej dawce nie dorobicie się manii prześladowczej, to gratuluję... ja w każdym razie nadal obstaję przy teorii, że mordercą jest ogrodnik - mówcie, co chcecie.

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: SouthPeak Interactive LLC/Hana Barbera
Dystrybutor: SouthPeak Interactive LLC
Internet: http://www.southpeak.com
Wymagania: P166, Windows 95/98, 32MB RAM, CDx4
Akcelerator: Nie

Plusy:
- Brak zmian w stosunku do pierwowzoru
- W miarę dobra grywalność

Minusy:
- Ograny schemat
- Średnie wykonanie wstawek animowanych

Test Drive Off Road 3

Dawno, dawno temu w odległej galaktyce pojawił się... ??? Chyba mam problemy z powrotem do naszej rzeczywistości, po wyjściu na ostatnim konwencie RPG. Chciałem napisać całkowicie coś innego. Mianowicie wcale nie tak dawno temu - kilka miesięcy, może rok - miałem okazję opisywać gierkę, noszącą tytuł Test Drive Off Road 2. Nieliczni z Was pamiętają może jak straszliwie narzekałem na wszystko na co narzekać może w miarę zdrowy psychicznie recenzent. Miałem moim zdaniem do tego prawo, gdyż gierka była naprawdę przeciętna, a ja niebacznie - sugerując się tytułem - starałem się porównać ją do ukochanego przeze mnie Test Drive 1 i 2. Jak wiecie porównanie to nie wypadło najlepiej, dlatego przy ostatnim rozdziale gier do recenzji przebiłem się przez zasłonę uczynioną z ciał innych redaktorów i wyrwałem z rąk Smugglera płytkę z grą Test Drive Offroad 3.

yASiU

Wybaczcie mi ten nieco przydługawy wstęp, zaraz wszystko wyjaśnię. Nie bacząc na ofiary, zdobyłem tę grę do recenzji, gdyż chciałem podreperować moje niedowartościowane ego recenzją jakiejś przeciętnej gierki, na której mógłbym wyładować moje frustracje. Łatwo można wywnioskować, że TDOr3 byłby dla moich planów wspaniałym celem. Plany te jednak jak zwykle spełzły na niczym. Okazało się bowiem, że TDOr3 to naprawdę spory krok do przodu w porównaniu do części poprzedniej i pomimo negatywnych pierwszych wrażeń, nie jest wcale taką złą gierką, choć nie omieszkam zaznaczyć, że do czołówki to on wcale nie należy.

Po uruchomieniu gry, czeka na gracza całkiem sympatyczne, dynamiczne i porywające interko. Swój cel spełnia całkiem dobrze, po jego oglądnięciu naprawdę ma się ochotę wsiąść do jakiejś wielkiej, terenowej maszyny i powytrząsać się na jakiś wertepach. W tym miejscu wyjaśniam nie uświadomionym, że Test Drive Offroad to gierka, która pozwoli wam zasiąść za kierownicą terenowego samochodu i ruszyć przed siebie w wyścigu przez bezdroża i drogi (śladowe ilości nie omieszkam dodać) wymyślone chyba tylko po to, aby zawieszenie naszej maszyny miało co robić. Ale wracam już do spraw istotniejszych. Po owym naprawdę przyjemnym intrze musicie przygotować się na szok, wasze poczucie estetyki - jak małe by nie było - zostanie bowiem zaatakowane czymś, co zwykle nazywa się menu. Nie będę się rozpisywał nad jego topornością i przedpotopowym wyglądem, jak dla mnie autorzy powinni się czegoś takiego wstydzić.

Po krótkiej walce z samym sobą zacząłem zwiedzać owe menu, chcąc dowiedzieć się, co nowego pojawiło się w części trzeciej. Poszukiwania spełzły na niczym i dodatkowo pogrążyły grę w moich oczach. Nie chodzi już nawet o to, że nie ma w menu niczego nowego - to bym przeżył. Ale na skarpetki mojej babci, jak w dzisiejszych czasach można wypuszczać na rynek grę z dwoma jedynie trybami ścigania się? Tak, tak to nie pomyłka. Mamy do wyboru pojedynczy wyścig lub udział w całym sezonie podzielonym na ligi. Tę pierwszą opcję można potraktować jako swego rodzaju trening, natomiast istotą gry jest właśnie sezon.

Ten zawsze zaczynamy od zakupu samochodu. Za dostępne nam początkowo środki możemy zakupić tylko kilka z 27 dostępnych pojazdów, ale na początek powinno to wystarczyć. Trzeba przy tym przyznać, że wybór nie polega jedynie na ocenie kształtu pojazdu. Każdy z nich jest bowiem opisany kilkoma - niezmiernie istotnymi z punktu widzenia kierowcy - parametrami, które są w pewien sposób wyznacznikiem tego, co będzie dla nas najlepsze. Dość ciekawe jest to, że po raz pierwszy w gierce występuje oficjalnie licencjonowany Hummer i to w kilku mocno różniących się od siebie wersjach.

W końcu jednak zakupy się skończą i przyjdzie czas na właściwą rozgrywkę. Ta podzielona jest na kilka lig, różniących się od siebie trasami, poziomem komputerowych przeciwników i oczywiście nagrodami pieniężnymi dla najlepszych. Każdy sezon zacząć trzeba od trzeciej ligi z której, po zajęciu odpowiednio wysokich miejsc w dwóch pucharach, możemy awansować wyżej.
Sam wyścig odbywa się na jednej z 11 dostępnych - i istniejących w rzeczywistości - tras z których każda posiada kilka wariantów. Można więc jeździć w kółko, można ścigać się na otwartej trasie, można też - co jest bardzo przydatne - szukać nie zaznaczonych na mapie skrótów. Właściwie za wygląd i tzw. 'feeling', mogę twórców gry szczerze pochwalić. Trasy są urozmaicone, naprawdę terenowe (czasem ekstremalnie) i co najważniejsze bardzo często można na nich znaleźć różnego rodzaju objazdy i inne tego typu niespodzianki.

Jeśli do tego dodać możliwość niszczenia obiektów, naprawdę ładną graficzkę i niezłe wrażenie prędkości, to wydawać by się, że TDOr 3 jest naprawdę odjechaną gierką. Niestety wrażenie takie pryska wraz z pierwszym wciśnięciem pedału gazu. Jazda z realizmem ma tyle wspólnego, co ja z Narodowym Odrodzeniem Polski - czyli nic. Samochody owszem, wpadają w poślizgi, kołyszą się itp. Ale po kilku godzinach gry miałem nieodparte wrażenie, że zostały potraktowane jak pudła z kołami - bo tak też to wszystko wygląda.

Nie świadczy to wszystko jednak o tym, że w TDOr nie warto zagrać. Nie jest to gra zła, a jedynie pełna niedoróbek na które jednak większość graczy będzie w stanie przymknąć oko. Szkoda to wielka, bo pomysł jest dobry, oprawa audiowizualna samego wyścigu również jest całkiem niezła, szwankuje natomiast cała reszta i to ona właśnie powoduje wystawienie takiej, a nie innej oceny.

□

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Infogrames
Dystrybutor: Infogrames
Internet: http://www.tdor3.com
Wymagania: P233, 32 Mb RAM, Karta muzyczna
Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- ładne interko
- całkiem przyzwoita grafika w czasie wyścigu
- dużo dostępnych samochodów i możliwość ich modyfikacji
- ciekawe trasy

Minusy:
- wątpliwy realizm
- tylko dwa tryby wyścigu
- brak multiplayera !!!
- obleśne menu

Wujek Dobra Rada
radzi: „Nie grzeb w cudzych szafkach toaletowych, chyba, że jesteś fikcyjną różową postacią występującą w kretyńskiej grze komputerowej"
JA JESTEM!

Różowe pudełka zaatakują sklepy na początku roku 2000.

Szykuje się naprawdę niezła jazda. Mówię Wam!

Hokus Pokus Różowa Pantera

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej i co najważniejsze różowej Pantery

CEZARY PAZURA

(brzmi nieźle, co?!)

niska cena 69 złotych

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską, Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szweda. (całkiem niezłe kawałki :-)

...taaa, ale te gry są nudne... ciągłe zabawy w domorosłych generałów, czy w ganianie z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju. No dobra, ale teraz możemy to sobie odpuścić. Jest coś lepszego, wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu, wykręconego humoru i zupełnie dziwacznych żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN LUZ I RELAKS.
No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

BĄDŹ RÓŻOWY, BĄDŹ PANTERĄ!!!

... i nie daj się sztywniakom...

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

OCTAGON ENTERTAINMENT

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: 0-602 69 59 25, (0-22) 519 69 99, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91 **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74. tel.: (0-22) 519 69 00.

The Wheel of Time

Często tak bywa w redakcji, iż recenzent preferujący jakiś gatunek gier (lub tytułów) po niewielkich perturbacjach z innymi gatunkami, dostaje grę o której marzy. Grę, którą zrecenzowałby nawet za darmo (ale o tym nie mówcie moim szefom). Ja, ze względu na swoje preferencje, zawsze staram się dokopywać do sekcji na półce z przygódowkami. Ponieważ jednak nie potrafię się tak silnie rozpychać przy niej łokciami, jak niektórzy z redakcji (nie powiem do kogo to aluzja, o nie... :)), to nie zawsze udaje mi się z niej wyrwać coś godnego uwagi. Na szczęście ta reguła ma sporo wyjątków...

Jaspin

The Wheel of Time, w moich odczuciach jak i naczelnego, miała być przygodówką. Co poniektórzy rzucali nawet hasło RPG - i chyba tylko z tego powodu gra wpadła w moje zgłodniałe od braku przygodowek ręce, bo inni redakcyjni fani gier adventure na dźwięk akronimu "RPG" wydawali dziwne dźwięki ustami i zdecydowanie tracili zainteresowanie dla tego tytułu.

Okazało się, że nikt nie miał racji. The Wheel of Time okazała się być całkiem rasowym FPP, stworzonym niemalże całkowicie przy wykorzystaniu engine sławnego, pamiętnego Unreala (zresztą to była pierwsza gra, która wypracowała sobie w naszym czasopiśmie 10\10). Od czasu ukazania się na rynku Unreala minęło sporo gier i sporo Obcych zginęło. Tym niemniej twórcy z Legend stwierdzili, iż szkielet, na którym wiszą te wszystkie graficzne cudeńka znane z Unreal, może jeszcze raz spełnić swoją funkcję w innej produkcji. Jak stwierdzono, tak też i zrobiono, dzięki czemu można sprawdzić w praktyce czy technologia się nie zestarzała i czy gra może się równać ze swym znamienitym "dziadkiem".

Unreal nie jest jednym "czymś", na którym opiera się gra Wheel of Time. Seria legendarnych już dzieł z gatunku fantasy, autorstwa Roberta Jordana, posłużyła jako fantastyczne, niezwykle rozbudowane tło fabularne oraz scenariusz do samej gry. Z tym, że nie do końca. Jeśli chodzi o fabularną, zapożyczoną część gry, scenarzyści pokusili się o stworzenie (z błogosławieństwem i całkowitym przyzwoleniem autora) swoistego prequelu do książek Roberta Jordana.

Nie zamierzam streszczać tutaj pokrótce fabuły treści kilkunastu nowel, składających się na serię Jordana. Gra, dzięki swej konstrukcji, nie wymaga absolutnie żadnej znajomości jakiejkolwiek części opowieści The Wheel of Time. Nie mogę natomiast pominąć fabuły gry, która pomimo głębokiego osadzenia w świecie stworzonym przez pisarza, znaczniejszych koneksji z książkową serią nie wykazuje. Najkrócej wykładając: zabawa osadzona jest w świecie czarnoksiężników, magów, rycerzy oraz czarownic, którzy toczą wieczną walkę dobra ze złem.

Jedną z "dobrych organizacji" jest grupa tzw. Aes Sedai, czarownic (w pozytywnym znaczeniu tego słowa), gnębionych przez popleczników zła. Zabawa w grze zaczyna się w momencie, gdy do siedziby Aes Sedai wtargnął groźny, tajemniczy złodziej i wykradł część niezwykle istotnych kamieni, posiadających moc możliwą do ponownego uwięzienia Złego w podziemnych lochach. Czarownice poczuły się w tym momencie niewyraźnie, czego wynikiem było wysłanie jednej ze swoich na wyprawę w pogoni za złodziejem. Osóbniczką tą okazała się Elayna, jedna z mniej zaawansowanych Aes Sedai (inaczej byłoby za łatwo :)).

Nieczęsto zdarza się, by w grze, w której główną rolę odgrywa przedstawicielka płci pięknej, twórcy nie zamienili owej bohaterki w polnagiego wampa, z dobrze wykształconą częścią przednią (patrz Tomb Raider czy Drakan). Nawet jeśli kobiecina jest tylko jednostką poboczną, przy ramieniu wyrośniętego mięśniaka, to jednak odzieży na niej tyle, co zwojów mózgowych u wspomnianego macho. Tymczasem w The Wheel of Time kierujemy słabszą płcią, od stóp do głów przyodzianą w obowiązujący w świecie Roberta Jordana strój (co może rozczarować męską część graczy). Postać wyposażono w spory zapas czarów, zaklęć i obronnych magicznych gadżetów. Mimo że panienka rozebrana nie jest, zachę-

jakości długie wstawki filmowe, występujące pomiędzy najważniejszymi etapami wędrówki. Jakość ich nie jest może przytłaczająca i wielu z was z pewnością stwierdzi, iż widziało już lepsze - ale... Z pewnością są na tyle dobre, iż chce się przejść kolejne poziomy, choćby tylko po to, aby zobaczyć kolejne cut-scenki.

Wróćmy jednak do samej gry. Przygotowując się do starć z monstrami świata Toczącego się Czasu, zapomnijcie o odciskach na dłoniach od rękojeści toporów, mieczy, berdyszy czy włóczni. Zapomnijcie też o o nieustannie napiętych mięśniach, uginających się nogach pod ciężarem, dźwiganego ekwipunku. Delikatna i zwiewna Elayna nie przypomina Conana Barbarzyńcy i posługuje się nieco innymi metodami "perswazji". Dysponuje czarami obronnymi i ofensywnymi. Na początku są one dość mizerne - co nie znaczy, że nieskuteczne. W trakcie wędrówki Elayna co jakiś czas natrafia na tzw. ter'angreal, które są jakby odpowiednikiem czarodziejskich zwojów z innych gier

cam jednak mocno miłośników rasowych FPP, w których nieustannie bryzga i ciurka krew, aby zahaczyli nieco dłużej swój wypełniony ołowiem wzrok na tej grze. Warto!

Mocarny silnik Unreala wyczuwa się od pierwszych kroków w świecie The Wheel of Time. Wspaniałe tekstury, ponure przestronne wnętrza, świetnie wymodelowane w trójwymiarze postacie - to elementy należące do wizytówki Unreala. Tym samym możemy podziwiać je także w The Wheel of Time. Mimo to, tak jak na mrocznym, ciemnym niebie w grze nieustannie wiszą chmury, tak i moje wątpliwości nie chcą się rozpłynąć pod wpływem tychże wspaniałych pejzaży. Owszem, ktoś kto nie grał w Unreal, długo pozostanie na bezdechu, z rozszerzonymi źrenicami, podziwiając graficzną otoczkę gry. Ale twardziele, znający atuty Unreala, nie zobaczą w The Wheel of Time nic, co by mogło ich zaskoczyć. Twórcy zarzekają się, że kod zapożyczonego engine polerowali oraz ulepszali dniami i nocami. Wszelako tego specjalnie nie widać. Widać za to co innego. Gdy opadną emocje, pierwsi wrogowie osuną się z jękiem na ziemię, dojrzeć można pewne malutkie niedociągnięcia. (Jednak z podkreśleniem słowa _malutkie_, gdyż wcale powyższe "bugi" nie zaburzają w żadnym stopniu toku wspaniałej zabawy).

A mianowicie: eksplorując mroczne wnętrza rodem z piekieł, miałam miejscami wrażenie, że wciśnięty przez nieuwagę przycisk przełączył mnie na softwarowy rendering graficzny. Niebo, które od czasu do czasu w gierce się ukazuje nad głową bohaterki, zawsze pozostaje statyczne i żadne chmurki, księżyce czy też planety nie przesuwają się majestatycznie po jego statycznym obszarze. Niektóre obiekty sprawiały niekiedy wrażenie płaskich jak pamiętne wnętrza we wczesnych wersjach Tomb Raidera. Powyższe uwagi nie umniejszają jednak zbyt mocno przyjemności grania. Grywalność bowiem zdecydowanie rekompensuje wszelkie niedoróbki grafiki i engine, jakie da się zaobserwować.

Podobne i pozytywne wrażenia natomiast wywołuje muzyka. Celtyckie oraz średniowieczne brzmienia, miejscami przechodzące w ambient, po prostu pieszczą ucho. Muzyka w grze The Wheel of Time wydaje się być dodatkowym, dynamicznym, żyjącym elementem - jak multiplayer, bez którego zabawa byłaby po prostu do kitu, a przynajmniej bardzo zubożona. Muzyka nie jest tu tylko tłem... Zbiór "multimedialnych" elementów dopełniają przyzwoitej

RPG. Znaleziony ter'angreal jest od razu przygotowany do wykorzystania przez bohaterkę. Często są one dość sprytnie ukryte, dlatego należy się uważnie rozglądać w każdym miejscu, by przez przypadek ich nie przeoczyć.

Niewątpliwie do oryginalności giery należy zaliczyć fakt, iż uważne "niuchanie" i przeszukiwanie każdego kąta w grze może zaprowadzić bohaterkę, aż do czterdziestu rodzajów tego typu broni, które można mocą i działaniem niekiedy porównać do swojskich dwururek i rakietnic, znanych z bardziej tradycyjnych strzelanek FPP. Mimo iż bohaterka nie ugina się pod ciężarem jakiegoś BGF-3212, moc czarodziejskich "różdżek" oraz działanie nie wiele odbiegają od tych, jakie można podziwiać w tradycyjnych grach FPP. Ale nie wszystkie te czarodziejskie zabawki służą do obrony/ataku. Część z zaklęć

wskaże drogę do wyjścia zagubionej duszyczce, uzdrowi, odkryje jakąś zdradziecką pułapkę kryjącą się w pobliżu.

Zaklęcia, które działają jak tradycyjne zabawki żołnierskie, imponująco prezentują się w praktyce i są straszliwą bronią. Ogniste kule, laserowe wiązki, potężne uderzenia świetlistymi bryłami - to tylko niektóre z fajerwerków, które można użyć do swej obrony. Od strony graficznej wszystkie te "fajerwerki" prezentują się wspaniale i jest na co popatrzeć; często łapałam się na tym, iż strzelałam sobie z jakiejś broni tylko po to, aby sobie pooglądać rozkosznie migające światełka. Taka potężna ilość elementów pomagających w przebrnięciu przez wszystkie etapy ma swoje uzasadnienie. Poziom trudności jest odpowiednio dopasowany do możliwości obronnych bohaterki. Skutkiem tego często, nawet przy uzbrojeniu po zęby czy włosy, ciężko jest się przebić przez chmary rozjuszonych bestii. Swoją drogą, podobnie jak w Unrealu, nie ujrzymy zbyt wiele zróżnicowanych przeciwników; jednak sama ich ilość może skutecznie przeszkodzić w realizacji planów gracza.

Braki w rodzajach oponentów gra skutecznie nadrabia w kwestii zróżnicowania poziomów. Każdy z dostępnych długaśnych osiemnastu leveli różni się od drugiego nie tylko oprawą graficzną oraz główną misją do wykonania - ale i inną, konieczną do zastosowania, taktyką jego przejścia. Stopami Elayny gracz przemierzać będzie ponure, opuszczone zamczyska, do których nawet szczury boją się zapuszczać; tętniące życiem oraz sercami krwiożerczych wrogów fortece; góry. Natkniemy się na śmiercionośne pułapki, wiszące ogrody itd.

Dobrą wiadomością dla niektórych z pewnością będzie fakt, iż gra cierpi na chroniczny brak "bossów" z prawdziwego zdarzenia. Od czasu do czasu spotkamy jakiegoś większego potworka, jednak w porównaniu z tym, co zwykło się określać mianem "bossa" w grach FPP, ci z The Wheel of Time to bezbronne niemowlęta padające jak muszki bez skrzydełek po pierwszej porcji ognistych kul w coś na miejscu żołądka.

Single player w The Wheel of Time w jakiś sposób jest inny od całej chmary pozostałych single playerów, spotykanych w całej masie innych gier FPP. Brak jakiegokolwiek żelastwa do obrony, zamiast tego efektowne czarodziejskie zaklęcia, odbiegające od tradycyjnego wnętrza, otoczenia oraz ogromnie zróżnicowanie poziomów, braki w szeregach szefów i (przede wszystkim :)) zapięta po szyję bohaterka, wyróżniają skutecznie The Wheel of Time (w moich oczach) od gier pokroju FPP.

Silniczek Unreala nie tylko w przypadku graficznych możliwości gry mocno wspomógł zabawę. Multiplayer, a w szczególności jedna z jego części Arena, opiera się na zaimplementowanym kodzie - uderzającym z siłą komety - Unreal Tournament (!!!). Rozgrywka sieciowa w trybie Areny nie różni się wiele od zwykłej tradycyjnej rzeźni, polegającej na bieganiu i wycinaniu w pień wszystkiego co się rusza; ja jednak nie przywykłam do uczucia towarzyszącego bieganinie po poziomach i ciskania zaklęć...

The Wheel of Time, choć wykonany na engine Unreala, dość znacznie odbiega od wzorców gier FPP. Oczywiście, podstawowe elementy, takie jak strzelanki, bieganiny oraz rozkładający się na cząsteczki wrogowie są w niej zawarte w dużej obfitości. Jednak zróżnicowane poziomy, muzyka, główna bohaterka, magia oraz multiplayer czynią z produkcji grę może i nierewolucyjną... ale odmienną od schematu i przez to właśnie ciekawą.

To jak Freshmaker - daje uczucie świeżości. Na szczególne zainteresowanie zasługuje sieciowa zabawa w cytadelach (Citadel). Ta część multiplaya najbardziej zbliżona jest do Team Fortress: każdy z graczy otrzymuje pod swe opiekuńcze skrzydełka twierdzę, w której skryte są magiczne przedmioty. Oczywiście, te właśnie przedmioty należy skutecznie obronić przed oponentami. Różnica pomiędzy Team Fortress, a WoT polega na tym, iż gracz ma do dyspozycji mnóstwo pułapek, zaklęć i bram do rozmieszczenia w swej twierdzy. Ponadto na rozkazy czeka niewielka świta, złożona z postaci znanych z gry, którym można wydawać rozkazy podczas gry sieciowej. To dość nowatorskie rozwiązanie gry sieciowej w praktyce sprawdza się całkiem nieźle, gwarantując tony wspaniałej zabawy osieciowanym zapaleńcom.

The Wheel of Time, choć wykonany na engine Unreala, dość znacznie odbiega od wzorców gier FPP. Oczywiście, podstawowe elementy, takie jak strzelanki, bieganiny oraz rozkładający się na cząsteczki wrogowie, są w niej zawarte w dużej obfitości. Jednak zróżnicowane poziomy, muzyka, główna bohaterka, magia oraz multiplayer czynią z produkcji grę może i nierewolucyjną... ale odmienną od schematu i przez to ciekawą. Warto spróbować czy przypadnie Wam do gustu taka zabawa.

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent:
Legend Entertainment/GT Interactive

Dystrybutor:
[illegible] tel (022) 6428165

Internet:
http://www.thewheeloftime.com

Wymagania:
PII266 MHz, 64MB Ram, CD x4, Windows 95/98

Akcelerator:
Wskazany

Plusy:
- forma prequelu do serii książek The Wheel of Time
- ciekawy, dobrze wykonany multiplayer
- mnogość czarodziejskich "broni"
- zróżnicowane levele oraz misje
- długie i zajmujące wstawki filmowe
- kojąca duszę i nerwowe odruchy muzyka

Minusy:
- czasami widać niedoróbki grafiki
- pseudobossowie etapowi
- ogólnie niezbyt zróżnicowani wrogowie

Demo na CD 01/2000

Action Man

Najbardziej zadziwiającą rzeczą, w ogłaszanych cyklicznie wynikach sprzedaży gier i programów w USA, są dla mnie bardzo wysokie pozycje przeróżnych odstoń różowych pudełek z logo Barbie i Mattel. Wydawać by się bowiem mogło, że kto jak kto, ale osoby bezpośrednio zaangażowane w zabawy tym plastikowym szczęściem są wyjątkowo młode i raczej z komputerem nie życzą sobie, jak na ten czas, mieć nic wspólnego... Choć z drugiej strony, być może mylę się straszliwie - może to właśnie Ci sami duzi chłopcy tak chętnie sprawdzający swe umiejętności przetrwania, w tak nieprzyjaznym środowisku, jakim jest las i symulujący go sobie w innym zwyczajowym komercyjnym "hicie" - Deer Hunter & Co., skupują owe różowe upgrady, poprawiając tym razem wyniki sprzedaży Mattel?

Gem.ini

Jeśli tak właśnie jest, to warto byłoby zwrócić im uwagę, że od pewnego czasu mogą oni cieszyć się prawdziwie męską grą! Jej tytuł jest równie zdecydowany, jak sam jej bohater: Action Man - Raid on Island X! Sam Action-Man, bo to jego postać będziemy animować w trakcie gry (wierzcie mi jednak, mama to animacja...), jest w rzeczywistości, co podpowiadam tym, którzy z niczym tegoż groźnego tytułu nie kojarzą - plastikową figurką wielkości jakichś 20 cm, która, podobnie jak Barbie, obrasta w szybkim tempie w niezbędne wyposażenie dodatkowe. W tym jednak przypadku nie ma mowy o samochodziku z Kenem na dodatek - tu mówimy o samochodziku z wyrzutniami rakiet, lotni obwieszonej bombami, czy choćby - zamiast kompletu szczotek do włosów - zestawem przetrwania w postaci M-16 z granatnikiem i opcjonalnym celownikiem laserowym. Sam nie wiem, co gorsze... Ten cały straszliwy osprzęt pojawia się zaś dlatego, że zajęciem naszego plastikowego bohatera płci męskiej jest nic innego jak ratowanie świata.

Zostawmy jednak prywatne niechęci do tego typu zabawek na boku - w sumie nie jestem bezpośrednim odbiorcą tych wytworów - i przyjrzyjmy się możliwie najobiektywniej temu jakże fascynującemu socjologów fenomenowi, przeniesionemu na ekrany komputerów. Action Man na wirtualne pokoje wprowadzony został nie przez byle kogo, lecz samo Hasbro - giganta tworzącego z reguły znakomite gry. Action Man jednak, moim zdaniem, za podporę oferty wydawniczej nie może być uważany. Więcej - gdyby nie fakt, że jest to ten właśnie hero, znany dzieciom chociażby z TV - gra pozostałaby z pewnością niezauważona. Wpływ na to ma niestety tak treść, jak i oprawa.

Fabułę można określić na wiele sposobów, jednak w żadnym wypadku nie jako nowatorską czy chociażby przemyślaną... Oto "największy bohater z nich wszystkich" - określenie oryginalne, tłumaczenie własne - dowiaduje się, że świat po raz kolejny czeka zagłada, która ma jakiś związek z niezwykle skuteczną trucizną i sprawowaniem kontroli nad zwierzętami. Osobą, która stoi za tym złowieszczym (i niezrozumiałym dla osób powyżej lat 7-miu) planem jest arcydiaboliczny ("mega evil" - znów określenie oryginalne) Dr X! Dochodzi do tego naturalnie zniewaga osobista Action Mana: Dr X porwał jedynego jego prawdziwego przyjaciela - psa2 Raida. Nasz heros udaje się zatem w drogę, by odpowiednio: powstrzymać pierwszego i uratować z łap pierwszego tego drugiego ;). Po drodze doń nasz heros będzie musiał jeszcze tylko wdeptać w glebę trzech innych arcyłotrów (jak to jest, że wciąż powiększa się ich stadko - a co kolejny, to bardziej okrutny i oczywiście niezwyciężony...) i...

Jak to wygląda w praktyce? Wyobraźcie sobie klasyczną dwuwymiarową, opartą na sprite'ach (takie, niestety wrażenie odniosłem), słabo animowaną i co najgorsze piekielnie monotonną platformówkę. Wyobraźcie sobie, że poziom jej wykonania jest podobny do dzieł made by MacroMedia. Że "akcja" rozgrywa się w zasadzie na jednym ekranie, a jedynym jej uatrakcyjnieniem jest konieczność wciśnięcia co pewien czas lewego klawisza myszy i przesuwaniu tejże (a przecież to miał być _Action_ Man!...). Przykładowe zadania Action Mana to: zjazd na rolce kanałami (w nawiasach klawisze używane na poziomie - tu: LPM i góra), zjazd po linie (LPM), pościg za Locustem - jednym ze złych (LPM i góra), strzelanie do wylążących z plastra miodu robali (wow - wszystkie kierunki + LPM), czy fotografowanie (jak poprzednio). Ogólnie etap trwa do minuty czasu, po pewnym zaś czasie etapy (których jest sporo) zaczynają się powtarzać, tyle że Action Man objawi się naszym oczom w nowym ubranku i nowym otoczeniu: mieście, dżungli, Arktyce...

I to już w zasadzie wszystko, co zdołali wycisnąć z postaci Action Mana twórcy tej niezbyt utrafionej w gusta większości użytkowników komputerów pozycji. Być może jednak, z racji tego, że świat dzieci rządzi się nieco odmiennymi prawami - tam odniesie sukces. Chciałbym jednak podkreślić, że moim skromnym zdaniem istnieje sporo gier znacznie lepszych. Lepszych dlatego, że nie znajdziecie w nich choćby śladów odgrywającej pierwsze skrzypce w Action Man: Raid on Island X monotonii... □

Ocena: 3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Hasbro
Dystrybutor: Hasbro
Internet: http://www.actionman.com
Wymagania: Windows 95, 98, 2000, P133, 16 MB RAM
Akcelerator: Nie

Plusy:
- Action Man (?)
- daj dzieciakowi, będziesz miał spokój na parę chwil
- od czasu do czasu coś ładnie zagra...

Minusy:
- nic ponad powyższe...

Edgar Torronteras

Extreme Biker został wyciosany w mało znanej firmie Deibus Studios. Extreme Biker nie jest zwyczajną grą i nie zasiadaj do niej, jeśli masz lęk wysokości, słabo jeździsz na rowerze i nie lubisz śmiertelnych zderzeń z ziemią. Extreme Biker gwarantuje ci przeżycia o sile rażenia zbliżonej do Motocross Madness czy Moto Racer 2. Teraz zniesiono jednak ostatnie bariery, co oznacza, że zostałeś tylko ty, motor i droga, która najprawdopodobniej zawiedzie cię na cmentarz.

Czarny Iwan

Dość obietnic. Klimat giery już na dzień dobry podświadomie zmusza ręce do poszukiwania pasów bezpieczeństwa. Jeżeli uda ci się przypiąć do fotela, być może nie spadniesz. Intro wbija się w głowę, a psychodeliczne kolory i nietypowy layout menusów podwyższa ciśnienie w oczodołach i powoduje lekkie drżenie dłoni. Jeżeli w tej chwili nie są jeszcze mokre, biegnij po ręcznik, za chwilę na pewno się przyda.

Bohaterem Extreme Biker jest 19 letni, siedmiokrotny mistrz Hiszpanii, dwukrotny wicemistrz Europy - Edgar Torronteras. Edek dostał swój pierwszy motor w wieku siedmiu lat i od tamtego czasu praktycznie z niego nie schodzi. W grze zobaczycie kilka niesamowitych filmów z Edkiem w roli głównej, a także całą masę zdjęć wyżej wymienionego (urozmaicają plansze menu itp.). Oczywiście, sekwencje video to nieprawdopodobne tricki, które Edgar wyczynia z motorem i własnym ciałem. Jeżeli najdzie was ochota na powtórzenie choćby najprostszych sztuczek, lepiej załatwcie sobie z góry szufladę w miejskiej kostnicy. Zanim zaboksujecie kołami i wzlecicie w niebo, wybierzcie wygląd motoru, a także odpowiadającym waszym gustom kubraczek, czyli uniform. Wzory są równie pokręcone i zwariowane jak cała idea latania na motorze. W każdym razie, jeżeli nie widzieliście jeszcze w co przebierają się Amerykanie na Haloween, macie okazję.

Kiedy już się wyszykujecie i wpiszecie swoje imię na listę startową uczestników rajdu, możecie wybrać jeden z czterech proponowanych trybów wyścigów. Są to Motocross, Supercross, Freestyle, Tournament. Pierwsza opcja pozwala ścigać się na maksymalnie urozmaiconych torach, znajdujących się na wolnym powietrzu. Jeżeli przypominają się wam teraz ubogie trasy z Motocross Madness, możecie o nich zapomnieć. W Extreme Biker lokacje to prawdziwy majstersztyk. Doskonale zaplanowane scenerie, rozległe niczym wielki kanion w Kolorado z wieloma mostami, rzekami, wodospadami itp., można zwiedzać wzdłuż i wszerz. Będziecie pędzić stromymi zjazdami, przebijać się przez systemy skoczni, zjazdów, polecicie nad linią lasu w stronę słońca. Może brzmi to trochę dziwnie, ale tak właśnie jest. Lokacje w Extreme Biker niewiele ustępują sceneriom w Drakanie. Oprócz klasycznych odcinków w lesie, czy też na pustynnych bezdrożach znajdziecie się również w samym piekle: rzeki lawy, czerwone wzgórza o krwawo błyszczących szczytach, sześciokątne portale, purpurowe niebo pełne dziwnych kształtów - prawdziwy psychodelik.

"Na pewno nie chciałbyś uderzyć kroczem w twarde elementy motocykla. Twój kierowca nie będzie miał wyboru..."

Zwolennicy zimowych sportów mogą natomiast odlecieć na Antarktydę: leżące po horyzont zaspy śniegu, muldy, lodowe przepaście i inne atrybuty zimy. Jeżeli zaś lubicie Muminki, zanurzycie się w bajkowej krainie, nad którą mieni się tęcza i świergocą ptaszki. Scenerii jest kilkanaście, a nie zapominajcie, że oprócz tego mamy jeszcze kilka specjalnych lokacji do Freestyle i Supercross. W pierwszym wypadku znajdziemy się na terenie, gdzie zainstalowano mnóstwo różnorodnych skoczni, platform, rur, zjazdów. Od twoich umiejętności i inwencji będzie zależało, co uda ci się z tym zrobić. Na planszach znajdą się również dodatkowe elementy, jak np. stojące pomiędzy dwoma skoczniami przyczepy kempingowe (można na nie spaść i po nich zjechać) czy też jeep, który aż się prosi, aby dostać się na jego dach. Oczywiście, każdy wykonany trick jest premiowany określoną ilością punktów podsumowanych w klasyfikacji generalnej i porównanych do wyników innych zawodników.

Zupełnie inaczej jest w Supercross. Są to wyścigi halowe na specjalnie przygotowanych z tej okazji trasach, ułożonych kolejno, w odniesieniu do stopnia trudności. Jazda w hali wymaga prawdziwego mistrzostwa, bowiem tory są wąskie, skocznie krótkie i strome, bardzo łatwo wylądować na złej trasie. Częściej zdarzają się tu także kraksy z przeciwnikami, szczególnie na zakrętach, a niekiedy nawet w powietrzu. Wyścigi toczą się w trzech kategoriach, które sam sobie wybierasz: 125, 250, 500 cc. Jeżeli to będzie ci za mało, możesz pobawić się suwakami i zmodyfikować moc jednostki napędowej, szybkość, dobić do 750 centymetrów sześciennych pojemności. Nie zapomniano, że takie modyfikacje zdecydowanie zmieniają sposób zachowania motocyklu. Wyraźnie czuć, że np. 125 jest dynamiczniejsza, natomiast 500 mocniejsza i szybsza.

Sposób kierowania motorem w Extreme Biker został tak opracowany, aby był maksymalnie prosty, odpowiadający umiejętnościom graczy, a zarazem pozwalał na niesamowite tricki. W przeciwieństwie do symulatorów samochodowych, w których twórcy muszą jedynie zastanawiać się nad sposobem zachowania wozu, w E.B. musiano zastosować niezależne systemy umożliwiające kierowanie moto-

Extreme Biker

rem jak również kierowcą. Mamy trzy tryby trudności (Newbie, Racer, Extreme), w tym Racer i Extreme dodatkowo podzielone na dwa. Zasadnicze komendy jak kierunek, hamowanie, podskakiwanie pozwalają na wykonanie podstawowych tricków. W powietrzu będziemy więc obracać motor o 360 stopni wokół osi x i y. Jeżeli jednak jesteśmy na wyższym poziomie umiejętności, zrobimy nac-naca, supermana, kankana, polecimy w górę bez trzymanki itp. W tym wypadku pojawia się specjalny "celownik", który umożliwia kierowanie ciałem kierowcy. Przypomina to trochę cuda, które robią goście jeżdżący na BMXach po rampie, różnica polega jednak na tym, że szybkość jest znaczenie większa.

Zachowanie motoru, nawet na poziomie Extreme (no Assist) potężnie odbiega od rzeczywistości, ale ponieważ jest to gra zręcznościowa, nie ma się co czepiać. Jeżeli tylko uda ci się utrzymać motor w poziomie, możesz spaść na dwa koła bez żadnych konsekwencji nawet z 10 piętrowego wieżowca lub wprost na dno przepaści. Oczywiście, w trakcie lotu zrobisz pięć salt, cztery śruby i zamachasz rękoma, ale to przecież norma. Najpiękniejszą rzeczą w Extreme Biker jest jednak coś

innego. Niemal doskonale dopracowano sekwencje wywrotek, zderzeń, wypadków, które w tym sporcie i z naszymi umiejętnościami muszą być nagminne. Motor nigdy po prostu nie wywróci się na ziemię, a kierowca nie ma szans spokojnie zsunąć się z siodełka. Przy czołowym zderzeniu np. z samochodem - motor, niczym rykoszet z kuli zostanie odbity i efektownie przekoziołkuje na drugą stronę ulicy. Kierowca może wpaść pod auto, po prostu uderzyć twarzą w maskownicę, przekoziołkować nad maską, połamać nogi na drzewie tuż przy drodze itd. Jeżeli znajdujesz się na pochyłości, ciało prawie na pewno zjedzie w dół zbocza. Oczywiście, kombinacji jest miliony, bo też fizyka stoi w Extreme Racer na naprawdę wysokim poziomie.

Nic nie jest jednak doskonałe, bowiem powyższe wrażenia psuje nieco fakt, że ciało kierowcy za bardzo przypomina manekina. Jeżeli ktoś dzisiaj wyraźnie Ci podpadł, wsadź jego sobowtóra na motor i pędź wprost na ścianę - śliczne widoczki gwarantowane. Jeżeli uznasz, że to mało, zawsze możesz klepnąć w klawisz, co sprawi, że kierowca zostanie wybity z siodła niczym z katapulty i wyląduje na twarzy, gdzieś w rowie.

Nie zapomniano również o odpowiednich dźwiękach, które towarzyszą wymienionym akcjom. Gość w kasku stęka, krzyczy i jęczy bardzo przekonywująco, motor w zależności od pojemności miło warczy tuż nad uchem, a poza tym cały czas słyszymy świetną muzę w klimatach techno-hardocore (pięć kawałków w Audio można sobie odsłuchać nawet na zwykłym odtwarzaczu CD). Oczywiście dźwięk jest stereo, czysty i głęboki niczym myśl naszego Naczelnego:).

Warto dodać, że szczególnie udane sekwencje, być może fragmenty wyścigu (to już zależy od ciebie), można sobie po prostu nagrać i w dowolnej chwili odtwarzać. Dokonamy do ośmiu zapisów filmowych, a obsługa panelu, który umożliwia taką zabawę, jest równie prosta jak analogiczne rozwiązania z odtwarzaczy video. W razie problemów (zarówno w wypadku zapisu filmowego jak i techniki

Kilka obrazków z życia kamikadze

A mogłem zostać taksówkarzem!

Aaaaa! Pali mi się głowa!

No nie! Ja już tak nie mogę! Uuuuuuu!

Czuję jakieś luzy w nogach!

Ojcem już nie będę! :(((

Wiedziałem, że to się źle skończy.

prowadzenia motoru, wykonywania tricków) zawsze możemy zajrzeć do tutoriala. Wykonano go w formie filmów video, okraszonych odpowiednim komentarzem lektora.

Gra została oczywiście wyposażona w opcję multiplayer, która pozwoli zagrać poprzez Interek wszystkim fanom ekstremalnego motocrossu (8 osób). Ogólnie dobre, a nawet bardzo dobre wrażenie, które mam po zderzeniu z Extreme Biker psują nieco dwie rzeczy. Po pierwsze, giera instaluje się niemiłosiernie długo (komputer musi zdekompresować pliki gry i umieścić je na twardym dysku). Kolejne zastrzeżenie będzie smutną nowiną dla posiadaczy słabszych maszyn. Extreme Racer ślimaczył się na Celeronie 333, 64 MB RAM, 8 MB na dopalaczu. Przy maksymalnych ustawieniach graficznych, giera praktycznie stała w miejscu. Musiałem zdecydować się na znacznie mniejszą ilość land detali, ograniczyć liczbę obiektów, pożegnać się z wysokiej jakości teksturami. Dopiero wtedy dało się grać z odpowiednią szybkością... niestety. To są jednak koszty, które i tak będziemy ponosić, jeżeli nawet nie dziś, to jutro już na pewno. Extreme Racer to dobra giera, która na pewno nie ułatwi zdobycia motorowego prawa jazdy, jednak zmobilizuje do przerobienia starego junaka na rakietę. Masa doskonałych tricków, klasyczne już, ale bardzo dobre motion capture wespół z świetną grafiką i projektem lokacji to tylko część atrakcji. Extreme Racer naprawę mobilizuje nadnercza do produkcji dużej ilości adrenaliny i o to chodzi!

Ocena: 9

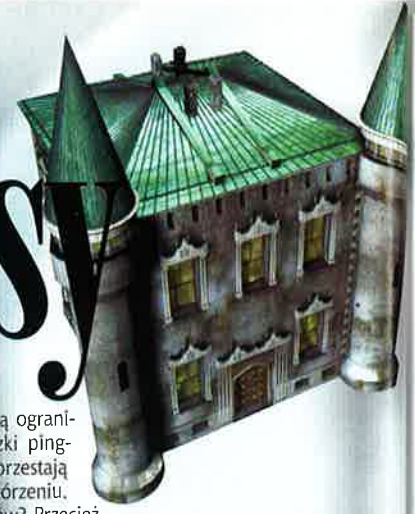
INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Deibus Studios
Dystrybutor: Play it tel.(018) 4440560
Internet: http://www.sierra.com
Wymagania: Pentium 233 Mhz 32 MB RAM
Akcelerator: Tak

Plusy:
- doskonałe trasy
- świetne motion capture kierowcy
- supertricki
- ładna graficzka
- niebanalne dźwięki
- stopniowanie trudności, w zależności od umiejętności
- kilka trybów gry
- widowiskowe wypadki

Minusy:
- ładowanie gry każdorazowo trwa bardzo długo
- spore wymagania sprzętowe

Rezerwowe Psy



Był kiedyś taki okres, w dziejach PRL, kiedy niektórzy z partyjnych bonzów doszli do wniosku, że dobrze byłoby zarobić nieco grosza na turystyce. Kiedy im mówiono, że w naszym kraju, od Gór Bałtyckich do Bug-Nysy nie uświadczysz dwu porządnych hoteli, nie mówiąc o autostradach, restauracjach, telefonach i tym wszystkim, do czego wredny kapitalistyczny turysta jest przyzwyczajony, odpowiadali z niezachwianą pewnością siebie Ludzi Co Wiedzą Lepiej, że właśnie te braki zachwycą zblazowanego turystę. Takowy wprost zleje się z entuzjazmu, jak mu kobieta z przetłuszczonymi włosami i brudnym fartuchu poda w mlecznym barze talerz zimnych ruskich; a jak już taki dewizowiec pociągnie z tubylcem z gwinta w bramie, to egzotyka zachwyci go jak na safari w Kenii. Angole nazywają ten typ myślenia wishfull thinking - myślenie życzeniowe ("chciejstwo" - wg Wańkowicza). Taki chyba właśnie sposób myślenia charakteryzuje twórców gry Rezerwowe Psy.

El General Magnifico

Znacie ten dowcip? Stoi sobie ekshibicjonista w parku i oczywiście na widok przechodzącej młodej dziewczyny wystawia, co ma najlepszego. Dziewczyna patrzy zezem, a potem odzywa się z przekąsem: "Widziałam taki u mojego małego braciszka, tylko że znacznie większy...". Nie wiedzieć czemu ten właśnie dowcip przypomniał mi się, kiedy pograłem w Rezerwowe Psy. Coś takiego chyba już widziałem... tylko wcześniej i znacznie lepsze.

Bardzo nie lubię, kiedy ktoś wypuszcza na rynek kiepski wyrób i usiłuje wulgarnością zamaskować fakt, że w gruncie rzeczy niewiele ma graczom do zaofiarowania.

Myślę, że panowie z firmy Nekrosoft hołdują podobnemu stylowi myślenia; postanowili bowiem ze swoich niedostatków uczynić cnotę. Jest to jakaś taktyka: chwalmy się głośno tym, czego powinniśmy się wstydzić - ale nie wiem, czy skuteczna. Jak kogoś nie stać na porządnego grafika, który potrafi zaprojektować pudełko - bo od tego w końcu zaczyna się kontakt z grą - to niekoniecznie trzeba zbijać skrzynkę z deseczek. Taniej byłoby zawinąć całość w papier toaletowy. Efekt - zapewniam - byłby jeszcze bardziej szokujący. Instrukcja też chyba nie musi wyglądać jak drukowana na powielaczu. Ja rozumiem, że twórcy przeznaczają grę dla prawdziwych twardzieli, ludzi szorstkich i twardych niczym zad starego słonia, ale prawdziwa twardość niekoniecznie chyba musi się kojarzyć z nieustannym używanie słów na trzecią, czwartą, jedenastą i dwudziestą drugą literę polskiego alfabetu. Miałem kiedyś wykładowcę, któremu kolega w pracowni przypadkiem zrzucił na nogę ciężki jak sumienie Stalina transformator. Wykładowca nie mrugnął powieką, spokojnie przeszedł do sąsiedniego pomieszczenia, zamknął starannie za sobą drzwi i dopiero tam barwnie dał upust nerwom. Ten ci był dopiero twardzielem!

I żeby chociaż animowane postacie klęły soczyście i z uczuciem, akcentując to wibrrrujące "errr" w rozmaitych wyrażonkach! Nie, kwestie, które mają mnie zaszokować, wygłaszane są z entuzjazmem znudzonego kelnera z małego miasteczka, który głosem kochającego inaczej zamawia u szefa kuchni kolejny, dwudziesty tego dnia schabowy z kapustą. Ale może się czepiam...

Chciałbym od razu zaznaczyć, że nie jestem nadmiernie zajadłym Obrońcą Wartości (z dużą uciechą grałem w Kingpina); uważam jednak, że na wszystko jest czas i miejsce. Ludzie, co używają przekleństw jak znaków przestankowych - a tak właśnie postępują bohaterowie gry Rezerwowe Psy - dowodzą nie tego, że są twardzi, tylko tego, że są ograniczeni jak powierzchnia piłeczki ping-pongowej. Kwestie te zresztą przestają szokować po kilkunastym powtórzeniu. Ale co ja się czepiam bohaterów? Przecież ktoś ich wymyślił i włożył im te kwestie w gębę. I łapię się na brzydkim podejrzeniu, że jak się nie umie stworzyć interesującego dialogu, to zawsze można doń wrzucić kilka burew i wujów, a od razu naród (wzorem nastolatków zachwycających się dialogami prawdziwego - choć już w leciech - mężczyzny, co pracuje tylko z zawodowcami, a ostatnio się nawrócił na bernardyński kaptur), jęknie z zachwytu. Psiakość, myślę sobie, gdzie te czasy, kiedy postacie twardzieli tworzyli Raymond Chandler i Dashiel Hammet, a choćby i Mickey Spillane albo Alistair MacLean? Major Sztos czy Vic Mega mogliby tamtym tylko - grzecznie! - podawać zapałki do papierosów.

Rezerwowe Psy są grą, której autorzy zastrzegają na wstępie, że nie jest to program dla mięczaków, ludzi co nie lubią seksu czy wulgarnego słownictwa. Jest to chwyt poniżej pasa - nie spodoba mi się gra, znaczy nie lubię seksu?... Hm! Każdy lubi, tylko niekoniecznie w wydaniu autorów Rezerwowych Psów! Tzw. "mocne sceny" z domu publicznego (powód dla którego kupi(ło) tę grę 90% nabywców poniżej lat 16-tu?) serdecznie mnie rozśmieszyły - niewiele jest rzeczy równie zabawnych, jak obserwowanie cudzego, mocno mechanicznego seksu. Myślę, że z racji wieku niejednego mógłbym autorów RP nauczyć, ale dam głowę, że nie potrafiliby tego atrakcyjnie przedstawić na ekranie. Sam zresztą pomysł, żeby stresy wyładowywać z panienkami lekkich obyczajów jest... no, co najmniej dyskusyjny. Mam wrażenie, że ktoś chce koniecznie wywołać fale oburzenia w kraju. Może mu się to zresztą udać, choć mnie osobiście te wysiłki raczej śmieszą niż gorszą - wierzcie mi chłopaki, że widywałem już takie numery, iż z pewnością byście się zarumienili.

Gem.ini ma głos

Jedną z rzeczy, której naprawdę nie trawię jest niemaskowana głupota. Potrafię ją jednak zignorować w myśl zasady, że "głupich nie sieją - na walkę z nimi nie starczy więc życia...". Przypadek jednak, gdy takąż właśnie głupotę, piastujący ją osobnicy uważają za cnotę, zdarza mi się jednak po raz pierwszy. Stąd też i mój komentarz...

Zacznę od najbardziej uderzającej rzeczy. Nie wiem doprawdy jakim samouwielbieniem należy się cechować bądź w jakiej potrzebie materialnej być, by stworzyć i co więcej - podpisać się pod takim dziełem jak Rezerwowe Psy. Jeśli bowiem już na pierwszy rzut oka na plansze widoczne jest, że gra jest znacznie uboższa niż bez mała starożytne, a na pewno legendarne UFO Enemy Unknown, należy zapytać, gdzie też podziewali się autorzy przez ostatnie, bagatela, 5 lat! Niemożność położenia się, ba! - przyklęknięcia to naprawdę niemało w grze, której założeniem jest, że pociski będą świszczeć koło uszu. Zastanawia mnie również, gdzie twórcy tegoż "dzieła" zetknęli się z polakierowanymi ludźmi, którzy wywarli na nich tak przemożne wrażenie, że na ich obraz i podobieństwo sporządzili bohaterów gry? Co jednak najciekawsze - niech powiedzą mi, jaką drogą doszli do przekonania, że tychże braków nie tylko nie należy się wstydzić, ale trzeba wręcz chwalić nimi?!

Pozwolę sobie również postawić pod znakiem zapytania kompetencje bardzo pozytywnie oceniających ją rozamitych "krytyków". Jeśli tak bardzo podoba się Wam, drodzy znawcy, "bezpruderyjność" i "śmiałość w łamaniu konwenansów", co powiecie na bezpruderyjne do bólu płyty dostępne w większości sklepów z softem (a wcale nie są soft... :)) z ciekawymi, czasem nawet wieloznacznymi nazwami, lecz zwykle jednoznaczną treścią okładek? Kierując się Waszą logiką - 10/10 + znaczek jakości.

Nie mogę też wspomnieć o kimś, kto zdecydowanie wyżej wycenił RP od Jagged Alliance 2. O gustach się nie dyskutuje... ale o kompetencji i rzetelności dziennikarskiej - tak!

I już na sam koniec jedna uwaga: strona jedynego fana Waszej, drodzy autorzy, gry, przestała być aktualizowana przed wieloma tygodniami, jeszcze przed jej premierą. (Ostatni update - 9 lipca...). Czyżby ów fan w końcu miał okazję ją zobaczyć? I podsumowując: jedynym związanym z Rezerwowymi Psami dowcipem, który w pełni doceniłem, było zdanie jednego z autorów umieszczone jako motto firmy na ich stronie - "Naszym celem jest tworzenie gier dla całej rodziny, tak aby wszystkie pokolenia mogły razem zasiąść do komputera i pograć w swoją ulubioną grę". Panowie z Nekrosoftu - nie trzeba być prorokiem, by wiedzieć, że będziecie na to czekać jeszcze przez wiele, wiele lat...

Gem.ini

Opinia Mac Abry

Co ty, k***, wiesz o zabijaniu?!
Twórcy Rezerwowych Psów mają u mnie plusa i minusa. Plus za to, że pokazali, iż w Polsce gry robić może KAŻDY. Minus za to, że to udowodnili w praktyce - czyli zrobili grę. Mają u mnie plus za to, że pokazali, iż można u nas skutecznie wypromować na hit grę, która w żaden sposób nie przystaje poziomem do tego, co się obecnie robi na Zachodzie (i w sąsiednich krajach też). Ale mają minus (jak stąd do wieczności) za to, w jaki sposób to zrobili.

W imię zasad, sk****
Jest to bowiem żerowanie na najniższych ludzkich instynktach. Seks, wóda, obscena i z reguły mierne dowcipy. Oto recepta na amerykański film sensacyjny i polską grę - kategorii D. I to wszystko sprzedamy małolatom. Naturalnie napiszemy na pudełku i instrukcji "dozwolone od lat 18". Ale kto się tym u nas przejmuje? Ilu sprzedawców zrezygnuje z zainkasowania kilkudziesięciu zł? Grunt, że alibi - ten napis na pudełku - jest wystarczające, by wywinąć się w sądzie. Nekrosoft ma naturalnie ogólnie gdzieś, że strzela nam, graczom i redaktorom pism komputerowych, w plecy. Od tej pory wszyscy "moraliści", którzy za wszystko winią m.in. gry komputerowe, będą mieli czym wymachiwać podczas swoich krucjat. No, ale to już nasze zmartwienie, nie ludzi spod znaku Uwiądłego (*) Softu. To przecież my (pismacy i gracze) się będziemy tłumaczyć i świecić oczyma. A dla nich ewentualny proces to tylko dodatkowa reklama. Sprytne - no i "po mnie choćby potop!".

Wy wszyscy jesteście...
Jak dla mnie, ta gra warta jest oceny 2, maksymalnie 3/10. Dlaczego? Bo RP to pozbawione wdzięku ogrywanie starych schematów oraz ewidentne wsteczne dorabianie dętej ideologii do swoich rażących braków warsztatowych. Tudzież tuszowanie tychże błędów i braków najprymitywniej jak można: gołymi d*. Niestety - albo na szczęście - ten goły tyłek, który zasłoniłby merytoryczną nicość RP i usterki jego engine, musiałby mieć wielkość sporej planetoidy. Tak czy siak współczuję każdemu, kto wydał kasę na tę grę. Bo ile by nie dał - przepłacił. Muszę powiedzieć jednak, że po namyśle znalazłem w RP coś, co mi się (miejscami) naprawdę podobało - muzykę. No, ale to już zasługa Kur, a nie Nekrosoftu. OK, bądźmu obiektywni - czasem w RP trafi się dobry pomysł, dowcip, skojarzenie (choćby aluzja do Czarodziejek z Księżyca; jako że mangi nie lubię, uśmiałem się szczerze) - ale to naprawdę łyżka miodu w beczce dziegciu.**

Kończyć flaszkę i do domu!
(*) "Nekro" po łacinie oznacza m.in. śmierć oraz uwiąd. Zaiste, celna nazwa dla firmy tworzącej takie gry. Faktycznie, widzę tu uwiąd dobrego smaku, inwencji, umiejętności, ambicji...

Ogólnie zniesmaczony Mac Abra

Chętnie byłbym też Was, panowie producenci, na przykład spytał, dlaczego uważacie, że alkohol sprzyja koncentracji, podnosi zręczność, szybkość czy inteligencję? Nie ma co, wieczorna wizyta w każdej noclegowni domu Opieki Społecznej, czy Schronisku Brata Alberta dostarczy Wam oczywiście dowodów na poparcie Waszej tezy. Wszyscy tam są zręczni, szybcy i inteligentni, prawda? Z używaniem środków dopingujących przed akcją też bym nie przesadzał - berserkerzy ćpali w tym celu wywar z muchomorów, ale inni Wikingowie jakoś dziwnie ich potem unikali, i to nie tylko dlatego, że po bitwie taki ogarnięty szałem wojownik potrafił się rzucić na własnych towarzyszy. Niekiedy bywało znacznie gorzej... ("Miłość nie wybiera, a często sprawia ból", jak powiedziała żabka, wychodząc spod jeża). Więc te środki dopingujące, to też sprawa dyskusyjna.

Intro nie zachwyca NICZYM, postacie bohaterów też nie są animowane zbyt płynnie - w rezultacie otrzymujemy ludzików, którzy kląć potrafią wprawdzie jak starzy, ale mimo szumnych zapowiedzi realizmu, poruszają się też jak starzy... galwanizowani paralitycy. Nie wiedzieć czemu, twórcy gry nie przewidzieli na przykład tego, że nawet naćpani mordercy o mózgach rozwielitki nie podchodzą do domu ofiary "w połnyj rost", jak rosyjscy marynarze do szturmu. Dość naturalne jest krycie się za płotami, podczołgiwanie się itp. Także w celu wywołania efektu zaskoczenia. Tu nic z tego - prawdziwy twardziel się nie kryje. Może i tak, choć też ma spore szanse na to, że w pierwszej akcji zostanie istotnie twardzielem (rigor mortis vel stężenie pośmiertne faktycznie na czas jakiś utwardza). No, ale łatwiej sypnąć tekst o twardzielu niż skonstruować engine, który umożliwia tak skomplikowane zabiegi taktyczne.

Kolejny cień na umiejętności twórców rzuca np. fakt, że trafieni walą się jak kukiełki. Tymczasem już kilka lat temu, w grze "Jagged Alliance" (7 - słownie siedem - małych dysków) ofiary postrzałów potrafiły padać znacznie ciekawiej. Kolejne plansze gry są przeraźliwie schematyczne - płoty jak pod sznurek, ulice sterylnie czyste, a ludzie... Hm... za czasów socrealizmu o pewnym reżyserze powiadano tak: "realizm w jego sztukach jest zdumiewający. Nawet skarpetki śmierdzą ze sceny. Tylko postacie bohaterów są papierowe". Twórcy gry dali wprawdzie graczowi do wyboru ogromne możliwości wyposażenia swoich "psów" w rozmaitą broń palną, zapominając, że istotniejsze jest zazwyczaj to, kto strzela niż to z czego strzela.

Gra posiada pewne novum - można ustawić w niej tak zwaną szybkość. Jeżeli ustawisz ją wysoko, otrzymasz najbardziej płynną animację, ale twoje psy poruszają się wtedy z gracją tancerza, któremu nagle puścił zwieracz i który musi bardzo ostrożnie dotrzeć w ustronne miejsce, by się nie skompromitować. Możesz ją nieco przyspieszyć... aha! Nagle wszyscy zaczynają biegać jak na slapstickowej komedii puszczanej przez operatora, któremu się spieszy, by zdążyć z filmem przed zamknięciem ostatniego baru.

Mógłbym jeszcze dość długo wyliczać słabe punkty tej gry, choć nie jest ona wcale najgorszą, jaka mi się trafiła w ciągu kilku ostatnich lat. Znacznie gorsze na przykład były... czekajże... no... psiakość, coś MUSIAŁO być gorszego od RP. Szkoda tylko, że nic mi akurat nie przychodzi na myśl.

Trzeba mi rzec jeszcze tylko jedno. Bardzo nie lubię, kiedy ktoś wypuszcza na rynek kiepski wyrób i usiłuje wulgarnością zamaskować fakt, że w gruncie rzeczy niewiele ma graczom do zaofiarowania. Twórcy tej gry zachowują się jak chłopcy, co właśnie nauczyli się pisać - i by o tym powiadomić świat, na każdym płocie wypisują bardzo brzydkie słowa. To znaczy takie, które im się wydają brzydkimi. Czymże są ich przekleństwa wobec "dziańdzia twoja glań!" (ulubione przekleństwo K.I.Gałczyńskiego) lub "sturba twoja zagwazdrana glątwa!" (Witkacy) albo "a fruk ci w rzętak!" (Lem). Więcej pokory, chłopcy, więcej pokory! Zbieraliście się zagrzmieć... a tylko zepsuliście powietrze głośnym bo głośnym - ale odgłosem ewidentnie nie wyprodukowanym ustami; jak też niczym, co mieści się w głowie. □

Ocena: 2

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Nekrosoft
Dystrybutor: IPS
Internet: http://www.nekrosoft.com.pl
Wymagania: P133, 32 MB RAM, SVGA 2MB, CDx4, Windows
Akcelerator: Nie

Plusy:
- niezła muzyczka na CD (m.in. Kury!), która w dodatku zagłusza kretyńskie uwagi członków zespołu...
- niektóre dowcipy (z rzadka!) są zabawne - o ile mamy kapralskie poczucie humoru

Minusy:
- szlywa grafika
- kiepskie animacje
- schematyczne (i mało ciekawe) przekleństwa
- przestarzały engine
- dziecięce próby zaszokowania odbiorcy
- ogólne wrażenia

Ps. A tak pro forma: Rezerwowe Psy to grateroetycznie strategiczno-symulacyjna. Rozgrywa się w turach, a my prowadzimy swoich najemników w kolejnych misjach. Coś jak UFO - Enemy Unknown czy Jagged Alliance 2. Tyle tylko, że zdecydowanie słabsze i ogólnie sfuszerowane.

Descent 3 PL

Mamy środek mroźnej zimy, a moje myśli powędrowały w znacznie cieplejsze okolice. Dlaczego? Ponieważ wreszcie do moich rąk trafiła polska wersja znakomitej gry Descent 3. Z jej angielską wersją miałem okazję zapoznać się w czasie upalnego lata...

ELD

W owym czasie firma CD Projekt zapowiadała premierę zlokalizowanej wersji Descent 3 na bodajże wrzesień. Niestety, jak to przeważnie z lokalizacjami bywa, premiera Descent 3 PL nastąpiła z dwumiesięcznym opóźnieniem. Ale nic to, bo ta znakomita gra nie postarzała się przez te kilka tygodni i nadal jest smakowitym kąskiem dla wszystkich maniaków prostej symulacji lotu, z elementami strzelanki. Nie będę się zbytnio rozpisywał nad samym Descent 3, bo nie czas ani miejsce na to. Przypomnę jedynie najważniejsze fakty i skoncentruję się na samej lokalizacji, tj. jej spolszczeniu.

Fabuła Descent 3 w niczym nie odbiega od kilkuset innych gier oraz tysięcy filmów. Gdzieś, kiedyś w przyszłości jakaś tajemnicza organizacja przeprowadza testy nad nowym wirusem. Jak to zawsze w takich przypadkach bywa, wirus ten wymyka się spod kontroli i infekuje, a co za tym idzie, przejmuje kontrolę nad robotami, które oczywiście postanawiają za wszelką cenę zniszczyć gatunek ludzki. Chcąc, nie chcąc, człowiek musi stawić im czoła, i jak to przeważnie bywa ludzkość może ocalić tylko i wyłącznie samotny bohater. Tym herosem jesteś oczywiście Ty i Twój malutki, ale potężnie uzbrojony stateczek Pyro.

Nieco tandetna fabuła nie ma jednak żadnego znaczenia od chwili, gdy zaczniemy giercować w Descent 3. Od pierwszych sekund gra oczarowuje swą nieprzeciętną oprawą graficzną i dźwiękową. Grafika jest oczywiście trójwymiarowa ze wspaniałymi efektami, jak wybuchy, para, gra świateł, wygląd przeciwników... słowem perfekcja! Kto jeszcze nie widział niech żałuje, bo nie wie co stracił. Choć to tylko strzelanka z elementami symulatora lotu, to Descent 3 oferuje graczowi grafikę nie gorszą od Unreal czy Quake 2. Nieźle po uszach daje także muzyka. Jest mocno filmowa (wiecie, co mam na myśli?) i futurystyczna. Idealnie pasuje do tego, co widzimy na ekranie i umiejętnie potęguje nastrój gry. Bardzo wysoko oceniam również grywalność. Niewiele jest futurystycznych strzelanek o tak wysokiej grywalności. Akcja toczy się bezustannie. I to szybka akcja. Ciągle pod nasze lufy nawijają się przeciwnicy, którzy nie próżnują i ostro do nas grzeją. Koło naszego Pyro śmigają kolorowe pociski, a w tym samym czasie nasze celne pociski roznoszą na strzępy wrogie pojazdy...

Tych z Was, którzy chcą bliżej zapoznać się z Descent 3 odsyłam do numeru 8/99, a ja tymczasem przechodzę do omówienia tej gry w wersji polskiej. Przede wszystkim miłym zaskoczeniem chyba dla każdego gracza będzie cena Descent 3 PL. Za zaledwie 79 złotych otrzymujemy bowiem znakomitą, dwukompaktową grę. Musicie sami przyznać, że to okazja jakich mało. W dodatku Descent został niemal idealnie spolszczony. "Niemal", gdyż zdarzają się małe buraczki, ale ogólnie jest bardzo dobrze. Instrukcja? Dopracowana, szczegółowa... Podłożone głosy? Całkiem nieźle. Nie jest to co prawda ta klasa, jaką prezentował nam Baldur's Gate, ale nie mam jakiś większych zastrzeżeń. Czasami, owszem głosy lektorów brzmią nieco sztucznie, ale kiedy już tak się przyzwyczaiłem do polszczyzny to jakoś przestałem na to zwracać uwagę. Jedynym poważniejszym błędem jest, w czasie wyświetlania filmików, rwanie się mówionych tekstów. Nie jest to łatwo wytłumaczyć, ale... wygląda to jakby dialogi zostały źle zmiksowane i niektóre zdania są właśnie takie rwane. Przeszkadza to troszkę w oglądaniu cut-scenek. Dobrze ma się również sprawa ze wszelkimi tekstami, wyświetlanymi podczas gry. Wszystko zostało dokładnie przetłumaczone. Jedynie znowu podczas filmów ujrzymy napisy w języku angielskim np. na drzwiach. Z deczko to śmieszne, gdy słyszymy głos lektora w języku polskim, a widać angielskie napisy.

Ogólnie jednak wydaje mi się, że warto było poczekać te kilka miesięcy na polską wersję, gdyż bardziej mi się ona podoba od anglojęzycznej. Descent 3, dzięki spolszczeniu stał się bardziej przejrzysty i więcej graczy będzie mogło w pełni się nim nacieszyć. Założę się, że większość z Was woli czytać rozkazy przed poszczególnymi misjami w naszym ojczystym języku niż po angielsku. Co prawda, nie obeszło się bez tych kilku malutkich buraczków, ale na szczęście są one tak małe, że wręcz niezauważalne i nie rzutują negatywnie na samą grę. Wypada mi więc tylko zaprosić Was do gry w Descent 3 PL.

P.S. Ocena końcowa oraz plusy i minusy odnoszą się do samej lokalizacji - ocena gry została już dokonana w CDA 8/99. □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interplay

Dystrybutor: CD Projekt, tel. (022) 8257151

Internet: http://www.interplay.com

Wymagania: P 200, 32 RAM, CDx4, WIN 95/98, karta dźwiękowa

Akcelerator: Tak

Plusy:
- całość po polsku
- bardzo niska cena (jak za taką grę)

Minusy:
- czasami rwą się głosy podczas filmów
- napisy po angielsku w cut scenkach

Pharaoh

Nie wiem jak Wy, ale z gier ekonomiczno-strategicznych najbardziej lubię gry polegające na budowaniu dobrobytu cywilizacji, osadzonej w historycznych ramach. Tak jak np. Caesar. Jakoś nie mam siły siedzieć przed monitorem i giercować w Sim City. Nie odpowiada mi zwyczajnie klimat. Co innego Caesar 2 i 3 lub Age of Empires (chociaż to akurat jest dyskusyjne, bo AoE to nade wszystko RTS, a dopiero potem gra ekonomiczna). Jakoś tak dziwnie na mnie działają te starożytne czy wczesnośredniowieczne cywilizacje.

ELD

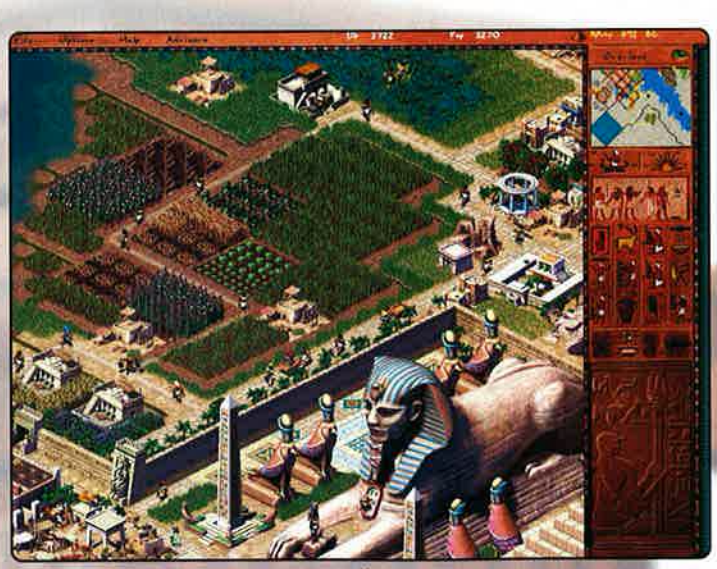
Nie tak dawno temu (w sierpniowym numerze CDA) Yasiu miał Pharaoha na tapecie w dziale "Za pięć dwunasta". Czeka mnie zatem z jednej strony proste zadanie (przecież już wiecie bardzo dużo o Pharaoh), ale z drugiej bardzo trudne. Chcąc nie chcąc będę się powtarzał, a Yasiu w dodatku odwalił kawał znakomitej roboty. Zacznijmy od początku. Pharaoh został stworzony przez tych samych programistów, co znakomity Caesar 2. I to jest już wystarczający powód, aby sięgnąć po ten tytuł, nieprawdaż? Tak nawet się zastanawiałem, czy przypadkiem nie powinno się traktować Pharaoh jako sequela Caesar 2? Na upartego można by jak najbardziej! Ci sami autorzy, ten sam gatunek, to samo zafascynowanie starożytną cywilizacją i wreszcie identyczne (czytaj znakomite) wykonanie.

Jak pamiętacie Ceasar 2 był wprost perfekcyjnym odzwierciedleniem życia w czasach Imperium Rzymskiego. Identycznie ma się sprawa z Pharaoh. Dzięki poświęceniu (ile to oni godzin spędzili na studiowaniu faktów dotyczących starożytnego Egiptu?) autorów otrzymujemy do rąk nie tylko grę, ale też i program edukacyjny w pełni przedstawiający nam uroki i troski życia nad Nilem kilka tysięcy lat temu. Dowiadujemy się o historii Egiptu przede wszystkim ze znakomitych filmików (obejrzyjcie sobie na dobry początek intro, Zetnie Was z nóg!) oraz briefingów przed każdą misją. Wbrew pozorom są to naprawdę wyczerpujące informacje.

Grę można zacząć na dwa sposoby. Bardziej ambitni powinni zagrać w kampanię. Dlaczego ambitni? Bowiem jest ona bardzo, ale to bardzo długa. Składa się na nią aż trzydzieści misji i to bynajmniej nie najkrótszych. Każdy scenariusz wymaga sporo czasu i jeszcze więcej nerwów. Ale myślę, że jest to właśnie jedna z głównych zalet Pharaoh. W iluż to grach narzekaliśmy, że zbyt szybko się je kończyło i były za proste? Kampania jest zresztą podzielona na nieco mniejsze minikampanie (np. Stare Państwo, Średnie Państwo etc.). Niemniej jednak polecam wybranie całej kampanii, w której pokierujemy losami naszej rodziny tak, aby znalazła się na tronie Egiptu. Nieco mniej zapalczywi mogą od razu przejść do scenariusza, w którym można zarządzać rozbudowanym miastem lub państwem. Ot, chociażby sławnym Memphis czy Aleksandrią i Naftą. Dzielą się one na trudne i mniej trudne. Te drugie są znakomitym poligonem doświadczalnym. Warto właśnie najpierw skorzystać z opcji Custom Missions, aby nauczyć się zawczasu zarządzać takim wielkim molochem, bo w kampanii może to mieć zgubne skutki (i przeważnie ma ;)).

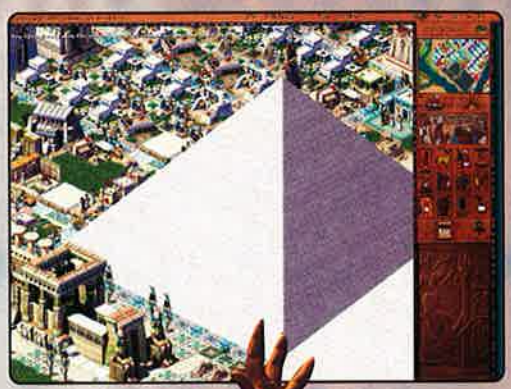
Jak już wspomniałem Pharaoh jest doskonałą symulacją życia w starożytnym Egipcie. Mam tylko pewne wątpliwości, czy aby na pewno symulacją życia władcy doliny Nilu. Jakby się głębiej nad tym zastanowić to przecież Faraon nie zajmował się takimi powszednimi sprawami, z jakimi mamy do czynienia w grze. Życie Faraona ograniczało się, w moim mniemaniu, do wydawania zarządzeń o budowie następnej, wspaniałej piramidy, do sporadycznego walczenia z sąsiadami, do wielogodzinnego oglądania "tańca brzucha" w wykonaniu tancerek, do dokarmiania nilowych krokodyli nieposłusznymi poddanymi i wreszcie do zakończenia swego żywota i staniu się kolejną, nieco brudną stertą bandaży. Przynajmniej mam takie mniemanie o życiu władców.

ców starożytnego Egiptu na podstawie filmów oraz książek. W sumie Egiptem bardziej rządzili kapłani niż Faraon, ale to tylko drobny szczegół, a poza tym może się mimo wszystko mylę?



Wróćmy jednak do interesującego nas tematu, czyli Pharaoh. W tej grze jesteśmy po prostu Bogiem doliny Nilu. Na nasze jedno skinienie, tysiące naszych podwładnych wzniosą olbrzymią piramidę lub świątynię Boga Ra, nie wspominając już nawet o tak banalnych i obowiązkowych dla każdego mieszkańca Egiptu pracach jak wydobywanie złota czy budowanie dróg. Ale to byłoby zbyt banalne, więc nasza rola sprowadza się także do opieki nad naszymi podwładnymi. Aby zapewnić im ochronę, budujemy posterunki policji (hmmm... w starożytnym Egipcie?) i budynki straży pożarnej. Lud musi również coś jeść, żeby wydatnie pracować nad piramidami, więc stawiamy farmy, miejsca do połowu ryb, budynki dla myśliwych etc. Nasi poddani to także urodzeni kupcy, dlatego warto zafundować im np. bazar, gdzie będą wydawać zarobione pieniążki lub magazyn, gdzie będą znosić żywność. Nie można zapomnieć o czymś tak ważnym, jak handel z innymi cywilizacjami, a do tego służy naszym obywatelom dok w porcie. Wszyscy mieszkańcy Twojej metropolii nie zajmują się handlem, dlatego warto ich zagonić do pracy np. w kopalni złota, w zakładzie jubilerskim, zakładzie kamieniarskim itd. Z czasem Twoje społeczeństwo zacznie się przemieniać w intelektualistów i będziesz musiał zacząć budować biblioteki oraz szkoły, gdzie będą się uczyć przyszli rzemieślnicy, muzycy czy nawet tancerki.

Po dłuższej grze nasze miasto wygląda imponująco. Piramidy, sfinksy, pałace, szkoły, biblioteki, świątynie, ogrody, statuy, pomniki, kramy handlarzy... Wszystko to zostało dopracowane w najdrobniejszych szczegółach i jest bajecznie kolorowe. Jakby tego było mało, to jeszcze po ulicach przewijają się kolorowe tłumy.



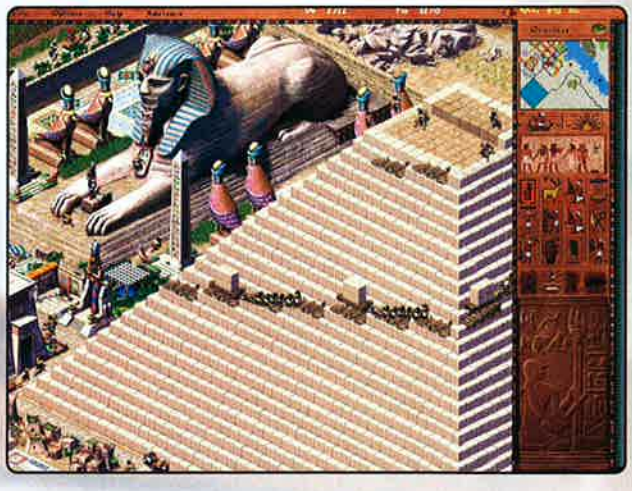
Jako że starożytny Egipt to niejako beczka prochu (ot, chociażby stale wylewający Nil. Chciałbyś znaleźć na swojej wycieraczce krokodyla?), to Twój lud jest mocno wierzący. Co to oznacza? Konieczność budowania świątyń, w których można oddawać cześć poszczególnym Bogom. A jest ich w Pharaoh sporo. Bogiem potężnego Nilu jest Osiris, Ra jest patronem całego Egiptu, Ptah żołnierzy, Seth bogiem wojny, a Bast odpowiada za spokój domostwa. Można im wystawiać całkiem małe kapliczki, całkiem spore świątynie lub też organizować co jakiś czas festyny na ich cześć. W przeciwnym przypadku bożek się zdenerwuje i pośle na nas jakąś plagę.

Władcy Egiptu

Faraon
Jest to greckie określenie władcy starożytnego Egiptu, ale pochodzi od egipskiego słowa "per-aa", które dosłownie znaczy "wielki dom". Z początku, w czasach Starego i Średniego Państwa, tym terminem określano pałac władcy, lecz od czasów XVIII dynastii zaczęto tak nazywać króla. Później Grecy zmienili jego kontekst, kojarząc je jedynie z władcą Egiptu.

Ramzes II
Był nazywany również Wielkim. Był królem starożytnego Egiptu panujący od ok. 1304 p.n.e. aż do śmierci w 1237 p.n.e. W 1304 p.n.e. zorganizował wyprawę do Syrii i dotarł do fenickiego Byblos. W roku następnym wyprawił się przeciw Hetytom (bitwa pod Kadesz). Ok. 1280 p.n.e. zawarł z Hetytami traktat pokojowy, potwierdzony swoim małżeństwem z księżniczką hetycką, znaną pod egipskim imieniem Nefertari. Walczył z Libijczykami najeżdżającymi Egipt i dlatego nakazał wznieść twierdze broniące zachodniej Delty. Przeniósł stolicę z Teb do Pi-Ramzes (Pi-Ramesse). Zbudował m.in. świątynie w Tanis, Abydos, Luksorze, Karnaku, Tebach Zachodnich Ramesseum, świątynię skalną w Abu Simbe. Uważany jest za najpotężniejszego faraona Egiptu.

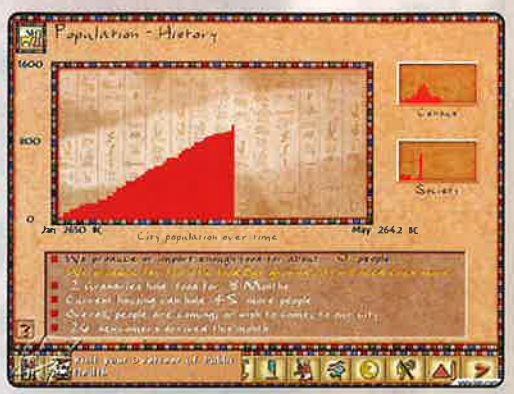
jak np. wylanie Nilu lub równie niespodziewane wybuchy pożarów. Moja rada jest zatem prosta: nie żałuj miedziaków na czczenie Bogów, bowiem możesz na tym tylko stracić. Ale nie samym stawianiem piramid Egipcjanin żyje, jak mówi stare egipskie przysłowie. Zatem będziesz musiał również od czasu do czasu sięgać po broń i przetrzepać nieco skórę uciążliwym sąsiadom. Element militarny został co prawda potraktowany trochę po macoszemu, ale jest to całkowicie zgodne z prawdą historyczną. Egipcjanie nie byli przecież aż tak bardzo ekspansywni, jak chociażby Rzymianie.



Nie oznacza to jednak, że domorośli militaryści nie wyżyją się. Bynajmniej. Walczyć będziesz mógł jak najbardziej i to nie tylko na lądzie, ale też i na wodzie. Walczy się całkiem przyjemnie, ale nie aż tak, jak np. w Caesar 3 lub Age of Empires 2. Głównym naszym zadanie jest budowanie, budowanie i jeszcze raz budowanie... Wiem, wiem... dla większość z Was może się to wydać nudne, ale tak nie jest. Tworzenie potęgi naszego państwa jest zaskakująco ciekawe i nie tak jałowo nudne, jak budowanie miasta marzeń w Sim City 3000, a sporadyczne konflikty zbrojne dodają temu jeszcze atrakcyjniejszy wymiar. Grę ułatwia również bardzo przyjemny i prosty interfejs. Jest on tak dobrze skonstruowany, że oszczędza nam katorgi wielokrotnego i żmudnego klikania, a ikonki są rozmieszczone bardzo rozsądnie.

Jedyna rzecz, do której mogę się przyczepić, to czcionka menusów. Owszem, może i te wygibasy prezentują się atrakcyjnie wizualnie, ale czasami miałem problemy z odczytaniem co tam jest napisane. Każdy, kto miał okazję przeczytać wrażenia Yasia z giercowania w betę, pamięta, że poświęcił on sporo miejsca grafice Pharaoh. I wcale się nie dziwię, gdyż oprawa graficzna jest znakomita. Może nie aż tak doskonała jak w Age of Empires 2, ale na pewno nieco lepsza od Caesar 3. Po dłuższej grze nasze miasto wygląda imponująco. Piramidy, sfinksy, pałace, szkoły, biblioteki, świątynie, ogrody, statuy, pomniki, kramy handlarzy... Wszystko to zostało dopracowane w najdrobniejszych szczegółach i jest bajecznie kolorowe. Jakby tego było mało, to jeszcze po ulicach przewijają się kolorowe tłumy. Łowcy antylop, złodzieje, tancerki, handlarze, kapłani, żołnierze... Długo by można wymieniać i wpatrywać się godzinami w ten kolorowy tłum, przemierzający ulice starożytnej metropolii. Równie śliczne są cut scenki. Pełne rozmachu tworzą wspaniały klimat Egiptu. Mnie rozłożyło osobiście intro, z którego każdy gracz dowie się całkiem sporo o historii starożytnego Egiptu i jego władcach.

Na równie wysokim poziomie stoi muzyka i dźwięk Pharaoh. Nie będę się o muzyce zbytnio rozpisywał, bo chyba każdy z Was oglądał jakiś film o starożytnym Egipcie i wiecie, że w grze usłyszycie identyczną muzę. Mnie ona bardzo przypadła do gustu, ale to pewnie dlatego, iż ostatnio nieustannie męczę nowy The Kovenant, a utwór "Jihad" pachnie arabskimi rytmami. A dźwięk? Palce lizać! Niby nie są one jakieś wyjątkowe, ot zwyczajne odgłosy ulicy wielkiej metropolii, ale za to jakie odgłosy! Nie sposób ich opisać, ale jeżeli kiedyś mieliście możliwość zetknąć się z ulicą arabskiego miasta, to możecie sobie wyobrazić, jakie dźwięki usłyszycie. Gwar setek mieszkańców, okrzyki sprzedawców zachwalających swój towar, odgłosy pracy robotników budujących piramidy etc.



Po lewej:
Biedni, maluczcy robotnicy wznoszą kolejną piramidę a ich pracy przygląda się zamyślony slinks

I takim oto sposobem udało mi się dotrzeć do końca tej, jak mi się zdawało trudnej recenzji. Mam nadzieję, że zbytnio nie powtarzałem po Yasiu? Jeżeli tak, to znakomicie. Inna sprawa to fakt, iż Pharaoh to bardzo dobra gra i można o niej wiele ciekawego napisać. A poza tym, jeśli jesteś fanem Sim City czy Caesara, to musisz w nią zagrać. Zapewni ci ona wiele długich tygodni bardzo dobrej zabawy. Praktycznie jedyną rzeczą obniżającą ocenę końcową Pharaoh jest jej wtórność. Niestety, nowy produkt Sierry nie oferuje graczom nic nowego. Wszystko z czym będziesz miał do czynienia już wcześniej było. Czy to właśnie w Sim City 3000, czy Caesar 3. Sama, stojąca na bardzo wysokim poziomie, oprawa audio-wizualna nie uczyni z Pharaoh hitu, aczkolwiek pewne jest, że sprzedaż tej gry będzie bardzo wysoka i będzie się ona cieszyć uznaniem fanów.

Najważniejszy punkt zostawiłem sobie na koniec - gra będzie w całości po polsku. Do pakietu dołączona zostanie książkowa wersja Faraona Bolesława Prusa. Jeśli niecierpliwi gracze nabędą wcześniej angielską wersję (a taką właśnie tutaj recenzowałem), będzie można wymienić ją na Faraona całkowicie spolszczonego, pod warunkiem, że grę nabyto w posób legalny. Szczegóły można znaleźć na stronie www.playit.com.pl lub pod numerem telefonu podanym w tabelce. □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Sierra
Dystrybutor: Play it 0343665302
Internet: http://www.playit.com.pl
Wymagania: P 133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: może być

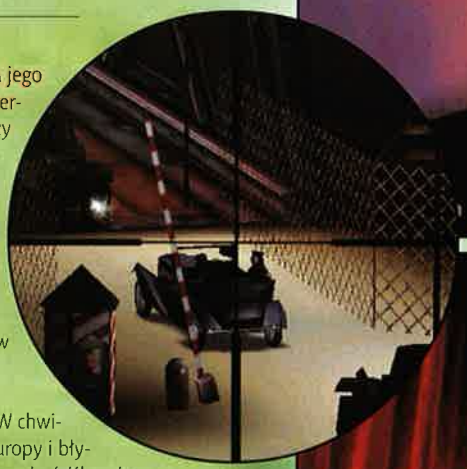
Plusy:
- grafika
- muzyka i dźwięk
- długa kampania
- ciekawy temat
- prosty interfejs
- fantastyczne filmiki
- możliwość wymiany na polską wersję gry

Minusy:
- gdzieś to już wszystko było
- ...brak tutaj czegoś totalnie nowatorskiego
- lekko wkurzająca czcionka
- na dłuższą metę - trochę męczące

Demo na CD 12/99

Codename Eagle

Codename Eagle opiera się na pomyśle alternatywnego świata, w którym Rewolucja Październikowa nigdy nie nastąpiła. Lenin zgnił w pruskim więzieniu, a car Mikołaj nie zginął wraz z rodziną, rozstrzelany przez czerwonoarmistów, lecz został zabity kilkanaście lat wcześniej. Jego miejsce zajął syn - Piotr, który z żelazną konsekwencją realizuje swoją politykę. Gdyby tak stało się w istocie, Rosja, która była wówczas w nieźłej kondycji gospodarczej, mogłaby wyzyskać dobrą koniunkturę i stosunkowo szybko stać się największym mocarstwem świata. Kto powstrzymałby taką potęgę?



Inquisitor

Jest rok 1900. Car został zamordowany, a jego syn Peter zajmuje miejsce na tronie. Energiczny polityk, bezwzględny władca tworzy z carskiej Rosji nowoczesne, prężne państwo - mocarstwo, które łakomie spogląda na ziemie sąsiadów... Potęga gospodarcza i militarna Rosji manifestuje się w wielkich paradach wojskowych, w których uczestniczą dziesiątki formacji piechoty, wojsk pancernych i lotniczych. Już wkrótce ta siła stanie u wrót Europy i skąpie ją w czerwonej krwi...

Państwa zachodnie zauważają zagrożenie. W chwili, gdy rosyjskie armie ruszają na podbój Europy i błyskawicznie anektują kolejne państwa, powstaje ściśle tajna, specjalna jednostka o kryptonimie Shadow Command. Zadaniem jej agentów będzie infiltracja głównych struktur, centrów dowodzenia wojsk rosyjskich i zniszczenie tychże, co ma doprowadzić do chaosu i zapaści molocha, a przynajmniej zmieszać szyki przeciwnika.

Tak mniej więcej przedstawia się scenariusz gry wykutej w Refraction. Gracz ma przed sobą 12 kilkuetapowych misji, o różnych stopniu trudności i komplikacji. Codename Eagle to nieco taktyki i gra akcji w jednym. Oryginalna fabuła ma swoje silne odbicie w grywalności giery. Jeżeli zanurzycie się w Codename Eagle, to nie spoczniecie dopóki ostatnia misja nie zostanie pomyślnie ukończona, a wróg wdeptany w ziemię. Dobra realizacja gry plus właściwa oprawa graficzna daje wynik, którym jest całkiem niezły tytuł.

Wcielasz się w rolę agenta o pseudonimie Red. Przed każdą misją poznasz szczegółowy plan zadania, zobaczysz zdjęcia terenów, na których będziesz musiał działać i ujrzysz główne cele. Już na początku adrenalina zalewa oczy. W misji The Village Fool z nożem w zębach skradasz się do strażnika. Musisz go zabić i zdobyć broń, to dopiero początek i świetnie zdajesz sobie z tego sprawę.... Zabawa plasuje się gdzieś pomiędzy Shadow Company, a Thief. Tu również będzie trzeba wykonywać skomplikowane misje wojskowe, a zarazem wykorzystywać każdy kawałek cienia i jak najdłużej pozostawać w ukryciu, po cichu likwidując kolejnych strażników. Różnica polega jednak na tym, że w Codename Eagle nie wszystkie misje są jednakowe. W niektórych siądziemy za sterami myśliwca i spróbujemy strącić rosyjskie sterowce. Inne zadanie będzie wymagało obsługi ciężkiego działa pokładowego na niszczycielu klasy Antonow. Musisz strącić bombowce, zanim zatopią statek. Trafiają się również zadania, w których przeciwnik jest ostrzeżony o twoim przybyciu i będziesz musiał zneutralizować nie tylko żołnierzy piechoty, ale również wozy pan-

Codename Eagle to nieco taktyki i gra akcji w jednym. Oryginalna fabuła ma swoje silne odbicie w grywalności giery. Jeżeli zanurzycie się w Codename Eagle, to nie spoczniecie dopóki ostatnia misja nie zostanie pomyślnie ukończona, a wróg wdeptany w ziemię.

cerne i stacjonarne stanowiska ogniowe. Oczywiście, wróg nie traci czasu i miejsce twojej kryjówki cały czas znajduje się pod ostrzałem. Jedynie sprytne zagranie taktyczne może wydobyć cię z opresji, a uda się to wyłącznie wówczas, gdy będziesz odpowiednio wyposażony i uzbrojony.

Broń w Codename Eagle zdobywamy wyłącznie poprzez likwidacje przeciwników. Możemy dysponować kilkoma rodzajami broni jak również amunicji. Trochę jest to nierealne, trudno bowiem, aby Red dźwigał jednocześnie karabin maszynowy, pistolet, sztucer, strzelbę snajperską, a także naręcza granatów, worki amunicji i jeszcze całą masę innego sprzętu - a tak to właśnie wygląda. Aspekty taktyczne na pewno nie plasują Codename Eagle w okolicach Raibow Six. Gra bliższa jest już Commandos, jednak jeszcze bardziej uproszczona, praktycznie FPP. Red nie schyla się ani nie czołga. Facet kulom się nie kłania, co zmusza nas raczej do szybkich i ryzykownych akcji. Jeżeli dysponujemy bronią snajperską, korzystamy z zasłony drzew, a przeciwnicy stoją w sporej odległości na silnie oświetlonych platformach - gubi się gdzieś się logika i konsekwencja gry. W pewnej odległości możemy bez obaw zdjąć strażników, lecz jeżeli nieco się zbliżymy, zostaniemy automatycznie wypatrzeni i niemal na pewno zabici (mimo, że dalej ukrywamy się za drzewami i jesteśmy praktycznie niewidoczni dla strażników).

Rewolucja w Rosji

8 marca 1917 (23 lutego według starego kalendarza rosyjskiego) w Piotrogrodzie (Petersburgu) odbyła się manifestacja robotników, spowodowana wysokimi kosztami utrzymania. Była ona pierwszym z całej serii wydarzeń, które miały wkrótce doprowadzić do wybuchu rewolucji. Wojsko otworzyło ogień do tłumu. Oburzeni robotnicy i żołnierze w odpowiedzi zaczęli tworzyć rady delegatów, zwane sowietami. Car Mikołaj II, opuszczony przez swoich generałów, abdykował 15 marca 1917 roku. Piotrogród stał się wówczas miejscem konfrontacji dwóch władz: rad delegatów robotniczych i żołnierskich, na czele których stali socjaliści, oraz Rządu Tymczasowego, w skład którego wchodzili umiarkowani deputowani do Dumy (parlamentu).

Po upadku caratu w marcu 1917 roku, władzę w Rosji przejął Rząd Tymczasowy. Okazało się jednak, że nie był on w stanie przeprowadzić obiecanych reform. Od lipca 1917 roku na jego czele stał Aleksander Kiereński (1881-1970). Zagrożony zbrojnym przejęciem władzy przez prawicę, rząd Kierenskiego stopniowo tracił popularność wśród robotników i żołnierzy na froncie. Bolszewicy natomiast obiecywali koniec wojny oraz ziemię. 6 listopada 1917 roku (24 października według starego kalendarza) Lenin stanął na czele powstania. Z pomocą artylerii krążownika "Aurora", bolszewicy opanowali Piotrogród i rozpoczęli oblężenie Pałacu Zimowego. Lenin stworzył bolszewicki rząd i ogłosił swoje pierwsze cele: natychmiastowy pokój oraz podział ziemi pomiędzy chłopów. Lenin natomiast zlikwidował Zgromadzenie Konstytucyjne, co było kluczową decyzją, która eliminowała ostatnie pozostałości demokracji. W międzyczasie, wiosną 1918 roku, Niemcy podjęli w Rosji poważną ofensywę. Lenin zmuszony był podpisać upokarzający traktat pokojowy w Brześciu nad Bugiem. Rosjanie stracili Polskę, Finlandię, kraje bałtyckie, Ukrainę i część Białorusi. W tym samym czasie zwolennicy starej władzy, zwani białymi, zaczęli organizować swoje rozproszone siły. Pod koniec roku 1918 pod kontrolą białych znajdowało się ponad trzy czwarte byłego imperium rosyjskiego. Próbując ratować rewolucję, Lenin ogłosił dyktaturę komunizmu wojennego i cofnął wszystkie swobody. Dowództwo nad obroną przejął Lew Trocki, który stworzył Armię Czerwoną. Po 3 latach wojny domowej, w roku 1921, bolszewicy zwyciężyli, lecz kraj był już bardzo wyniszczony.

(Dzieje Cywilizacji Optimus Pascal)

Podobnych potknięć jest kilka, ale ogólnie nie można jednak narzekać na zaimplementowane AI. Jeżeli zastrzelimy jednego z dwójki strażników, możemy być pewni, że drugi będzie próbował się ukryć lub szybko odpowie ogniem. Podobnie, jeżeli niepotrzebnie zdradzimy się ze swoją obecnością, bardzo szybko będziemy mieli na karku cały oddział, poszczególni żołnierze nadbiegną ze wszystkich stron. To zresztą nie wszystkie niebezpieczeństwa, na które jesteśmy narażeni. Realizując misje, trzeba się również liczyć z tym, że w górzystym, niegościnnym terenie spotkamy dzikie zwierzęta. Mogą to być wilki, dobermany, zdziczałe psy. Niekiedy skuteczny trol przeciwnika. Do wyboru mamy kilka standardowych widoczków. Możemy patrzyć oczami bohatera zza jego pleców w kilku odległościach lub z perspektywy, na cały plan. Gra wspiera się oczywiście na dopalaczu grafiki, lokacje wyglądają całkiem porządnie i są naprawdę dobrze zaprojektowane. Opcja multiplayer umożliwia grę poprzez protokoły IPX, TCP/IP. Do wyboru mamy pięć map i trzy tryby zabawy (deathmatch, capture the flag, teamplay). Tło dźwiękowe i muzyczne dobrze współgra z obrazem i akcją, dostępnych jest pięć wersji językowych gry.

Codename Eagle to dobrze zrealizowana, konkretna gierka, która powinna się wam spodobać. Może nie ma tu za dużo wodotrysków krwi, ale dobry scenariusz i ciekawe misje trzymają gracza w napięciu. Drobne niedociągnięcia nie zmieniają ogólnej oceny giery, której nie można dać mniej niż 7 punktów. □

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Refraction
Dystrybutor: Take2
Internet: http://www.take2.com
Wymagania: P200 WIN 95, 98, 32 MB RAM, CD ROM x4
Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- Ciekawy pomysł, świetne scenariusze
- Dobra grafika
- Możesz pojeździć motocyklem, samochodem
- Ładne, klimatyczne menu

Minusy:
- Mediumiczne zdolności przeciwników (sokoli wzrok)
- Mało opcji ruchu agenta

Demo na CD 12/99

Pong

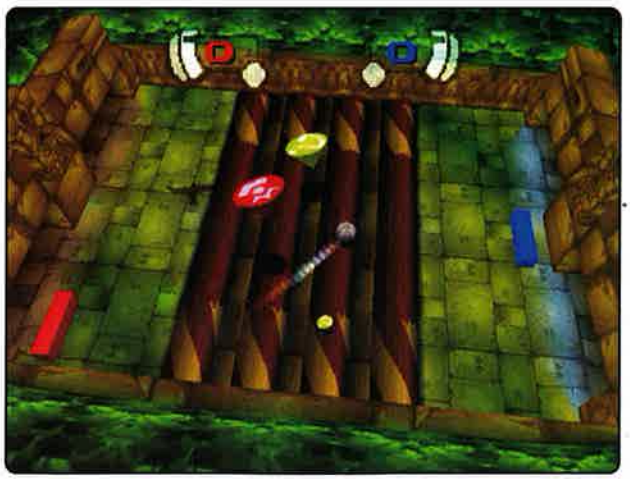
Pewnie część z was może się bardzo zdziwić, ale pierwsze automaty do gier, przynajmniej w naszym kraju, pojawiły się już jakieś dwadzieścia lat temu. Fakt, że były to w większości przeróżne odmiany tenisów tudzież hokeja, z występującymi w rolach głównych pionowymi kreskami, symbolizującymi zawodników oraz kwadratową piłką (nazywaną także - w zależności od wersji - krążkiem), którą trzeba było odbijać, tak by nie wypadła za naszą linię końcową, będącą czymś w rodzaju bramki. Teraz jednak, dzięki Pongowi, można sobie te stare czasy przypomnieć - i powiem wam jedno - to wcale nie jest taki głupi pomysł!

McDrive

Mając raczej niemiłe doświadczenia z poprzednimi wydaniami klasyki gier nazywanych niegdyś elektronicznymi, do Ponga podszedłem z dość dużą rezerwą. W końcu takie na przykład kolekcje Williamsa były, co tu dużo mówić, niewypałami... I to pomimo faktu, że oryginały były od Ponga dużo bardziej rozbudowane - ale w sumie czego można by oczekiwać od wiernego przeniesienia oryginałów? Przecież stwierdzenie, że obecnie wyglądają one archaicznie, oddaje odczucia z obcowania z nimi w stopniu bardzo ograniczonym. Czegóż więc można było oczekiwać od ponownego wydania dwóch kresek i kwadracika? Okazuje się jednak, że można oczekiwać całkiem sporo! W porównaniu do wersji pierwotnej zmianie nie uległa bowiem jedynie nazwa oraz ogólna idea - nadal bowiem podstawą jest odbijanie piłki przy pomocy kreski. Tyle tylko, że całość nabrała obecnie zupełnie nowego wymiaru! I to dosłownie, bo miast wielkich czarno-białych punktów mamy tu do czynienia z tak obecnie popularnymi trzema

wymiarami, prezentowanymi w dodatku przy znacznie bogatszej palecie kolorów. Wygląd to jednak nie wszystko - zresztą w przypadku tak prostego pierwowzoru trzeba się było postarać o jakieś dodatkowe bajery, bo kto chciałby dzisiaj (jutro zresztą pewnie też...) jedynie odbijać piłeczkę?

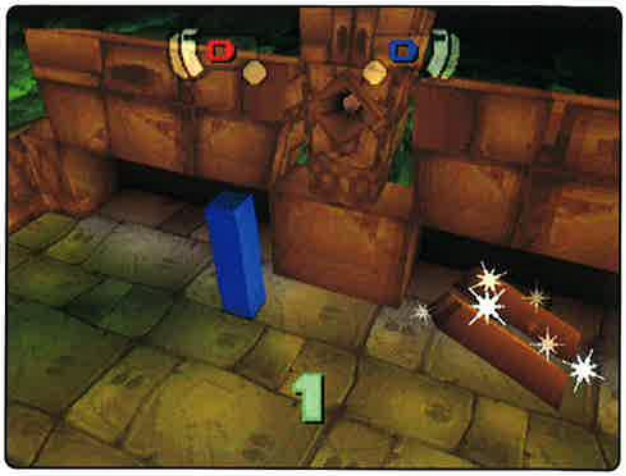
O tym jednak twórcy najwyraźniej dobrze wiedzieli, gdyż nie dość, że w nowej wersji Ponga zawarto wszelkie możliwe konfiguracje kresek, kwadracika i obramowania, to jeszcze dodano do tego całą masę urozmaiceń. Zresztą obecnie i piłka wcale nie jest już kwadratowa, a i kreski, choć nadal ciężko im odebrać prawo do nazywania siebie prostokątami, potrafią przechodzić parę całkiem interesujących metamorfoz. Pierwszą z nich jest możliwość wyginania się w przód i w tył. Wprawdzie umiejętności te nie występują zazwyczaj jednocześnie, ale w praktyce nie ma takiej potrzeby, gdyż spełniają one dwie odmienne role. Po wygięciu się w tył nasza kreska może bowiem złapać i przytrzymać piłkę (coś a'la jeden z bonusów w starym arkanoidzie - zresztą w Pongu służy to dokładnie do tego samego, czyli spokojnego wycelowania piłki w konkretne miejsce), a wykonane w odpowiednim momencie wygięcie w przód kończy się, jak można się domyśleć, przyspieszeniem ruchu piłki. Druga z nich to możliwość uderzenia w piłkę w sposób przypominający nieco hokej. Wymaga ono bardzo dobrej koordynacji, ale piłka dostaje po takim potraktowaniu potężnego kopa, który zazwyczaj, o ile tylko nie wcelujemy w jakąś ścianę, gdyż w takim wypadku skutki będą dla nas raczej opłakane. Trzeci rodzaj metamorfoz nie ma wprawdzie wpływu na samą grę, ale wpływa w bardzo pozytywny sposób na odbiór gry. Nasz prostokącik lubi sobie bowiem od czasu do czasu (choć na szczęście nie w trakcie gorącej wymiany piłek) wstać i zrobić jakiś śmieszny gest - na przykład coś w rodzaju kręcenia głową po kolejnej głupio straconej piłce. Ale wariacje na temat kreski to jednak tylko mały wycinek zmian. Znacznie więcej wprowadzono ich bowiem do samych plansz - zresztą w przypadku prostej kreski wymyślenie czegoś więcej byłoby chyba niemożliwe.



Co innego, jeśli chodzi o boiska! Już na pierwszym z nich, utrzymanym w klimacie zabawy na krze, bonus oczekujący na złapanie (ściąga się go poprzez trafienie piłką - w tym akurat wypadku mającą postać śnieżki) po użyciu przywołuje niedźwiedzia polarnego podnoszącego naszą połowę kry do góry, dzięki czemu przeciwnik gra przez pewien czas sam ze sobą! Ma on jednak także i drugą stronę - jeśli kra zostanie pochylona, gdy śnieżka znajduje się na naszej połowie, to niestety poszkodowanymi stajemy się my sami! Innym ciekawym pomysłem są na przykład umieszczone pośrodku planszy kłody drewna, które przy pomocy bonusu można zmusić do kręcenia się w kierunku przeciwnika. Jest to bardzo nieprzyjemne utrudnienie, gdyż nie dość, że gra się w tym momencie praktycznie ze sobą, to jeszcze sama piłka ma bardzo nieprzyjemną tendencję do nabierania dużych prędkości i nieco dziwnych trajektorii "lotu". Chęć urozmaicenia zabawy posunęła się zresztą u twórców i poza wcześniejsze wzory. Bo jak się ma do oryginalnego Ponga zabawa w łowienie ryb? Nijak, ale nie przeszkadza to wcale, by taki był sens jednej z planszy, na której trzeba złapać na piłkę wszystkie ryby ze stawu, zanim nie zje ich pływający po obrzeżu krokodyl. Nie równa się to oczywiście pod względem stopnia trudności z typowymi przedstawicielami symulacji moczenia kija w wodzie, bo wystarczy rybę tylko piłką trafić i wciągnąć na pomost, ale jest to przecież dużo przyjemniejsze - a dzięki krokodylowi wcale nie jest to takie proste i dostarcza całkiem niezłych emocji. Podobnie ma się sprawa z wypuszczaniem balonów. Tutaj wprawdzie nasza łapka leży jak na porządną łapkę

przystało (bo przy rybach musiała stać!) i w dodatku odbija piłkę (przy rybach jedynie rzucała ją na wodę - przy odgłosach wędki - a później - też przy odpowiednich odgłosach - wyciągała na pomost), ale... Odmienność leży tutaj w jednym prostym fakcie - kształcie pola, na którym się bawimy. Jest ono okrągłe, co oznacza, że i nasza łapka porusza się po okręgu! W dodatku nie ma tutaj żadnego przeciwnika - walczymy jedynie z własnymi umiejętnościami, gdyż sterowanie łapką tak, by piłka uderzyła we wszystkie balony nie wylatując przy okazji poza planszę należy do zadań niezwykle wymagających!

Nie są to oczywiście wszystkie pomysły twórców, z którymi przyjdzie się nam w tej grze zmierzyć, ale powyższe przykłady stanowią całkiem niezły ich przegląd. Jak bowiem jasno widać, w Pongu o nudach czy monotonności można zapomnieć! Choć i tak muszę przyznać, że różnorodność wcale nie jest tym, co na temperaturę rozgrywki wpływa najbardziej. No bo jakby nie było, zabawa samemu rzadko jest równie emocjonująca jak rozgrywki w grupie. Na szczęście i o tym w tej grze pomyślano! Z kumplami można się przy tym potykać zarówno przez Sieć, jak i bardziej bezpośrednio - przy jednym komputerze. Godny polecenia jest zwłaszcza ten ostatni, najbliższy swemu pierwowzorowi. Walka ramie w ramię, bliskość wyjącego przeciwnika jest w końcu dużo przyjemniejsza niż potyczki przez ścianę. Wprawdzie oznacza to niezbyt równe szanse, gdyż zazwyczaj tylko jeden osobnik może grać przy pomocy myszki, ale dzięki sensownemu sterowaniu (co oznacza mniej więcej tyle, że myszka wcale nie daje poczucia pełnego panowania nad łapką) przewaga jest zazwyczaj i tak po stronie lepszego, a nie szybszego przy rezerwowaniu sobie miejsca. Wprawdzie takie potraktowanie myszki jest przy grze samemu na początku bardzo denerwujące, ale na dobrą sprawę jest to jedyny sposób na uatrakcyjnienie gry. Dzięki ograniczeniom szybkości ruchów, jakie są jeszcze przyjmowane, trafienie w piłkę wcale nie jest banalne, a gra wymaga całkiem niezłego skupienia i koordynacji - czyli czegoś, czego się po niej na początku w ogóle nie spodziewa! Ale gdyby było inaczej, byłaby pewnie równie interesująca, jak większość pozostałych wznowień przebojów ze starych automatów, nudzących się już po pierwszych pięciu minutach...



A tak wyszła gra potrafiąca przyciągnąć prawie każdego - i to na dłuższy okres czasu! Wprawdzie ciężko w nią raczej grać przez dłuższy czas w jednym cyklu, ale ma ona to "coś", co każe wracać do niej, mimo niepowodzeń, dnia następnego. Przecież ta gra jest tak prosta... Cóż jednak po prostocie zasad, skoro by swoje plany wygrania wprowadzić w życie, trzeba jeszcze dysponować bardzo dobrą koordynacją! Takie połączenie jest jednak dla graczy zabójcze i ma całkiem spory udział w końcowej ocenie. Jakby przecież nie było, ósemka to ocena całkiem wysoka, a w przypadku tak prostej gry, nabierająca dodatkowego znaczenia - że nie zawsze historia jest najważniejsza, bo i prosty pomysł bez fabuły można, przy odpowiednim potraktowaniu, przerobić na tytuł mogący śmiało konkurować w sercach graczy z tytułami o wiele większymi, dużo droższymi i niepomiernie bardziej skomplikowanymi. Pong to wspaniały przykład przewagi dobrze wykonanej

prostoty nad skomplikowanymi tworami, przy których powstawaniu zabrakło tego czegoś, tej iskierki, która tchnęła by w nie życie - a tego akurat malutkiemu remake'owi nie brakuje. I dlatego jako przerywnik jest doskonały - w dodatku dla każdego praktycznie gracza, bo wśród planszy znajdzie się zarówno coś dla maniaków zręcznościówek, jak i dla osobników nieco spokojniejszych. Gorąco polecam, tym bardziej, że mimo grafiki w 3D akcelerator wcale nie jest tu wymagany! □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Hasbro Interactive
Dystrybutor: CD PROJEKT tel. (022) 8257151
Internet: http://www.hasbro.com
Wymagania: Win 95/98, P 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA, karta dźwiękowa.
Akcelerator: Nie

Plusy:
- porządna grafika
- prostota zasad
- nie wymaga mnóstwa czasu
- bardzo dużo wariantów
- przyjemna cena
- gra z innymi i po sieci

Minusy:
- można w siebie czasami zwątpić...

Demo na CD 1/99

Zimowe Przygody

JAZZ JACKRABBIT 2
THE CHRISTMAS CHRONICLES

49⁹⁰

całkowicie po polsku

DOSKONAŁY PREZENT

Jazz JackRabbit the Secret Files oraz Zimowe Przygody to doskonała rozrywka na długie zimowe wieczory. Dziesiątki poziomów, setki przygód, jednym słowem wspaniała zabawa!

49⁹⁰

całkowicie po polsku

L.K. Avalon,
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P90, Windows 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

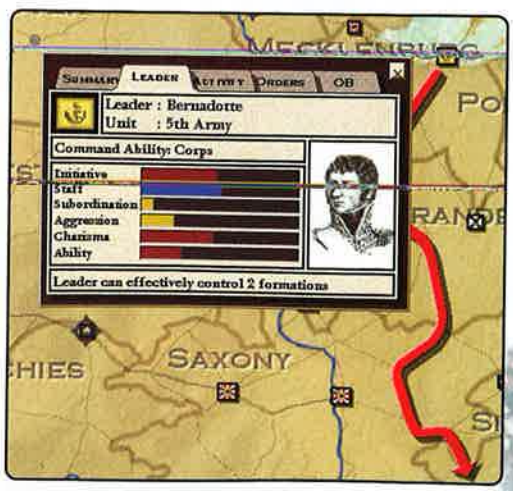
Wargamer: Napole

Okres napoleoński to bardzo ciekawy kawałek historii. Szczególnie spore zainteresowanie wzbudza wśród wszelkiej maści militarystów. Dziwnym więc wydawać się może fakt, że bardzo rzadko pojawia się strategia z nim związana. Rynek wprost zalewany jest różnymi gierkami, tyczącymi się wojny secesyjnej, a o dziewiętnastowiecznych awanturach na kontynencie europejskim nieczęsto możemy usłyszeć. Jednak coś w końcu drgnęło. Empire Interactive umieścił Napoleona na pierwszej ze swoich gier z nowej serii. Charakteryzować ma się ona skomplikowanymi kampaniami, rozgrywanymi na olbrzymich terytoriach, połączonymi z taktycznym prowadzeniem bitew. Cud, miód, rewelacja. Czy jednak na pewno?

Leon bo Naparte

Gra zaczyna się w 1813 r. Niecały rok minął od czasu, kiedy Napoleon zaliczył wielką porażkę w Rosji. Zdołał jednak znów zebrać armię i na nowo próbuje podbić, co tylko się da. Na drodze stoją jednak zjednoczone Rosja, Prusy, Austria i Szwecja, którym pomysł ten ani trochę nie pasuje. Napoleon będzie starał się skończyć odbudowywać swoje wojsko i odzyskać hegemonię nad Europą, a Alianci przeszkodzić mu w tym i zająć Paryż. Teren, na którym będzie rozgrywać się cała zadyma, jest naprawdę spory. Rozciąga się od Paryża do Wrocławia (w grze jest Wrocław!) i od Hamburga do Wiednia. Tak w wielkim skrócie wygląda tło historyczne gry.

W grze mamy do wyboru sześć kampanii. Każdą z nich możemy rozegrać ze strony Francji lub zjednoczonych sił, wymienionych wcześniej narodów. Możemy także zagrać w dziewięć historycznych bitew. Dochodzimy tu do ważnego elementu Wargamera.



Gra ma dwa poziomy prowadzenia rozgrywki: strategiczny oraz taktyczny. W każdy z nich możemy grać niezależnie od drugiego. Kolejną rzeczą, która mile zaskakuje jest to, że nie jest to żadna turówka. Gramy w czasie rzeczywistym. Nie trzeba jednak wcale wściekle machać myszą, aby nadążyć za ruchami komputera, prędkość gry można skalować, a także ją "zamrozić", przy czym nie przeszkadza to w wydawaniu rozkazów. A ich wydawanie uzależnione jest od ustawionego stopnia trudności gry. Do jednostek mogą one nawet dochodzić z pewnym opóźnieniem, jeśli tego sobie zażyczymy.

Jako głównodowodzący naszej armii musimy troszczyć się o wiele rzeczy. Na wysokim stopniu trudności gra stara się być realna aż do bólu. Prędkość przemarszu wojska, zachowanie w przypadku spotkania z wrogiem czy stopień agresji to nieliczne z wielu czynników, które własnoręcznie możemy zmieniać. Zaistnieć może nawet sytuacja, w której z powodu braku zaopatrzenia oddział będzie stopniowo tracił ludzi. O miasta, które są głównymi centrami zaopatrzeniowymi trzeba więc dbać szczególnie. W miastach owych budować możemy także wojsko. Wojska tego mamy cztery rodzaje: piechotę, kawalerię, artylerię oraz jednostki inżynieryjne. Każdy rodzaj może być jednak reprezentowany przez wiele różnych oddziałów, co w sumie daje około stu jednostek. Jednostkami tymi kierują wszelkiej maści dowódcy. Ich charakterystyki mają duży wpływ na morale i zachowanie oddziałów, którymi kierują. W grze występuje Henryk Dąbrowski!

Część strategiczna gry jest całkiem sympatyczna. Odbywa się na mapie przedstawiającej Europę, z zaznaczonymi miastami, fortami, wojskami. Jest także wiele okien, które możemy dowolnie wyłączać, informujących nas o wszelakich zdarzeniach. Fajerwerków graficznych nie ma tu żadnych, jednak dzięki czterem stopniom zbliżenia doskonale można się we wszystkim połapać. Wymogiem gry jest jednak rozdzielczość 800*600. Niestety nawet takie ustawienie pokazuje trochę za mały wycinek mapy. Bardzo nie przeszkadza, lecz troszkę wkurza. Fajnie gra się dopiero w 1024*768, a to już nie każdy monitorek wyświetli.

Przejdę teraz do części gry, która interesowała mnie najbardziej i strasznie zawiodła. Chodzi tu o rozgrywkę taktyczną. Tu także wszystko dzieje się na zasadach identycznych jak w części strategicznej. Czas rzeczywisty, skalowanie czasu, itd. Rewelacyjnym motywem jest możliwość przybycia posił-

on 1813

ków, gdy już toczymy bitwę, a w części strategicznej wszystko trwa nadal! Jednostki ukazane są z góry, w czterech trybach zbliżenia, z czego dwa najdalsze prawie do niczego się nie nadają, nic na nich nie widać. Pole gry podzielone jest na heksy, co przy połączeniu z czasem rzeczywistym wydaje mi się być dość dziwnym pomysłem. Na każdym polu (heksie) może występować sporo różnych rodzajów terenu, który ma znaczny wpływ na znajdujący się na nim oddział. Rozgrywka taktyczna jest dość skomplikowana. Mamy tu wiele ustawień wojska. W zależności czy chcemy się ruszyć, czy walczyć, tworzyć możemy różnego rodzaju kolumny i czworoboki. Cóż jednak z tego, jeśli komputer gra w taki sposób, że chce się płakać. Jeśli tylko mamy liczniejszą bandę, wystarczy ustawić się w linię i wyjść na herbatę. Raz zrobiłem tak, gdy komputer miał przewagę 3:1 i też przegrał, załamałem się wtedy troszeczkę. Strasznie szkoda, ale fakt ten powoduje, że całą część taktyczną najlepiej pominąć.

Grafika w tej części gry nie prezentuje się najlepiej. Wygląda podobnie jak Gettysburg! Jednak heksy znacznie psują ogólny wizerunek. Ludziki są małe, kiepsko się poruszają. Łatwo pomieszać się w tym, który to oddział jest (cały czas trzeba sprawdzać w okienku z informacją, a to dekoncentruje). Sytuację znów ratuje pauza.

Muzyka w grze brzmi całkiem fajnie. Jest to jednak klasyka, a jej specyficzną właściwością jest to, że szybko męczy (mnie). Można ją jednak wyłączyć. Nie podobają mi się także odgłosy pola walki. Coś tam wybucha, strzela. Nie brzmi to jednak jak "tysiąc harmat artyleryi ruskiej": nie wprowadza klimatu. W niektórych grach strategicznych takich, jak np.: Close Combat czy Dark Omen odgłosy rewelacyjnie podkreślały napięcie, chaos bitwy - a tu kicha.

Po przeczytaniu instrukcji, bardzo rzetelnie napisanej, gra wydaje się być rewelacyjna. Duża ilość szczegółów, duży realizm. Jednak gdy zaczyna się grać, coś jest nie tak. Realizm zaczyna przeszkadzać, a szczegóły mieszają w głowie. Myślę, że z tych powodów Wargamerem powinni zainteresować się gracze mocno wkręceni w tego typu zabawę. Dla początkujących może być ona zbyt trudna lub zbyt nudna. Dużym plusem jest dość nowatorskie podejście autorów. Gry na taką skalę, z tak dużą ilością wojsk, które mogą toczyć bitwy taktyczne jeszcze nie było. Wargamer: Napoleon 1813 jest pierwszą grą z serii, trzeba liczyć na to, że następne części będą lepsze. □

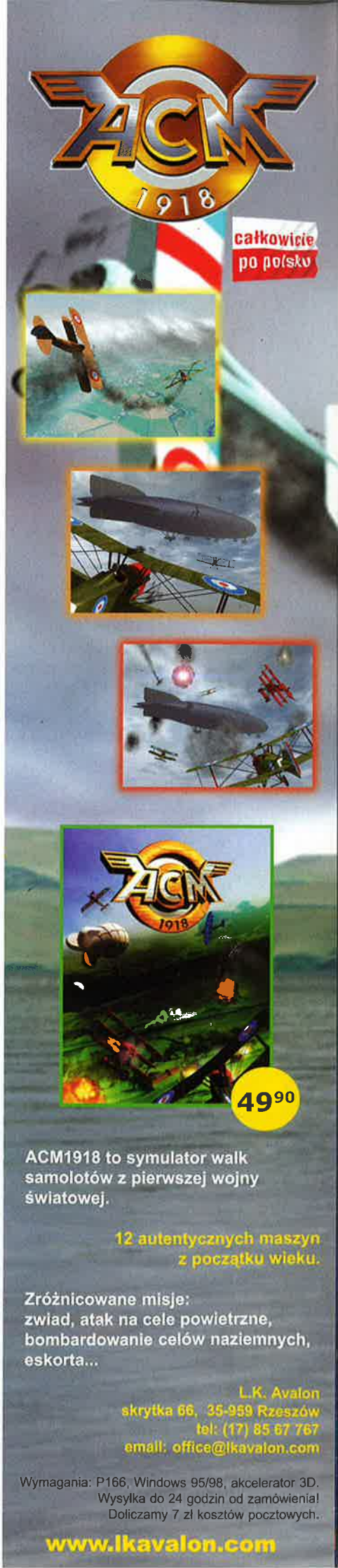
Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Empire Interactive
Dystrybutor: Mirage tel.(022) 616 1551
Internet: http://www.empire.co.uk
Wymagania: xPentium 166, 32MB, 100MB HDD, WIN 95/98,
Akcelerator: Nie

Plusy:
- realizm
- strategiczny i taktyczny podział gry
- duża ilość dużych kampanii
- duże możliwości konfiguracji
- to nie Wojna Secesyjna :)

Minusy:
- słaba część taktyczna
- duża ilość szczegółów
- słabe odgłosy podczas walki



Creatures 3

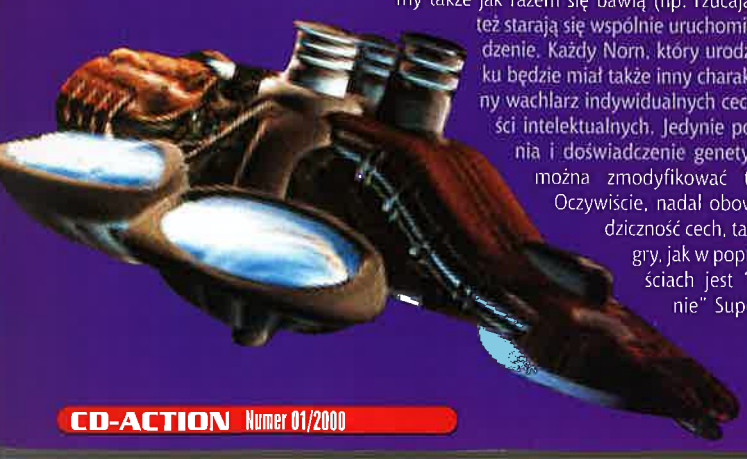
Niemal dwa lata temu CyberLife zaprezentowało sequel niepowtarzalnej gry Creatures. Oryginalna gra, w której gracz stawał się praktycznie bogiem, kierując rozwojem i życiem trzech kosmicznych ras, przyniosła firmie olbrzymi rozgłos. Stało się tak m.in. dzięki zastosowaniu niezwykle skomplikowanych algorytmów sztucznej inteligencji, które sprawiły, że główni mieszkańcy świata Albia - Norny - dysponowały pewnymi elementami samoświadomości. Polegała ona przede wszystkim na silnej interakcji z otoczeniem i możliwości rozwoju, nauki nowych zachowań. Okazało się jednak, że CyberLife nie powiedziało jeszcze ostatniego słowa i niemal po dwóch latach wytężonej pracy powstał prequel gry.

Inquisitor

Creatures 3 rozgrywa się na tysiąc lat przed Creatures 2, w chwili, gdy rasa Shee opuszcza świat Albie w ogromnym, żyjącym statku kosmicznym. W trakcie lotu zostają jednak zaatakowani przez pasażerów na gapę, prymitywną, lecz liczną i agresywną rasę Grendels. Shee ewakuują się na powierzchnię najbliższej planety, a statek pozostawiają własnemu losowi. Dzięki temu, że jest to praktycznie zamknięty, samowystarczalny ekosystem z różnorodnymi niszami ekologicznymi życie wewnątrz bujnie się rozwija. W tym momencie pojawia się gracz, który przejmuje kontrolę nad statkiem i jego zaawansowanymi systemami. Wprowadzając zmiany i korekty może nie tylko zmienić liczebność poszczególnych gatunków, ale również zakreślić zręby cywilizacji, wykorzystując potencjał umysłowy i fizyczny rasy Norns.

Creatures NIE są pecetowym i odpowiednio do możliwości platformy ulepszonym tamagotchi! To naprawdę coś znacznie, znacznie więcej!...

Największą nowością w Creatures 3 jest właśnie wprowadzenie zachowań społecznych, a także znaczne zwiększenie potencjału intelektualnego Norns. Te wesołe, nieco leniwe i psotne zwierzaki mogą teraz nauczyć się znacznie więcej słów i zwrotów łącznie z takimi abstrakcyjnymi pojęciami jak smutek, niepokój itp. Norny, które będą miały już pewien zasób słów mogą próbować uczyć swych pobratymców, zauważymy także jak razem się bawią (np. rzucając piłkę), czy też starają się wspólnie uruchomić jakieś urządzenie. Każdy Norn, który urodzi się na statku będzie miał także inny charakter, odmienny wachlarz indywidualnych cech i możliwości intelektualnych. Jedynie poprzez badania i doświadczenie genetyczne będzie można zmodyfikować te wartości. Oczywiście, nadal obowiązuje dziedziczność cech, tak więc celem gry, jak w poprzednich częściach jest "wyhodowanie" SuperNorna.



Aby to się udało nie wystarczy posiedzieć nad grą dzień, tydzień czy dwa. Ilość czynników, które decydują o powodzeniu zadania jest tak wielka, że naprawdę trudno przewidzieć rozwój gry. Właściwie nie jest to już zresztą gra, a eksperyment o podłożu medycznym i socjologicznym. Skomplikowane podzespoły statku umożliwiają szereg eksperymentów, śledzą bieg poszczególnych doświadczeń. Jednocześnie nieprzewidywalność Nornów, zagrożenie płynące od Grendelsów, czy też konieczność kontroli nad czterema ekosystemami statku powoduje, że w każdej chwili możemy spodziewać się awarii, załamania badań, nagłej śmierci podopiecznych. Naszym zadaniem jest więc w miarę możliwości wyeliminowanie ryzyka i zapewnienie optymalnych warunków do rozwoju populacji i równowagi systemów.

Narzędzi kontroli dostarcza nam sam statek i nasza pomysłowość. W Creatures 3 postawiono przed graczem nowe zadanie. W każdej strefie znajdują się najprzeróżniejsze urządzenia. Oczywiście, nie mamy bladego pojęcia do czego mogą służyć, pozostaje więc metodą prób i błędów znajdować dla nich zastosowanie. Innowacja polega jednak na czymś innym. Teraz możemy bowiem łączyć ze sobą poszczególne przyrządy, budując z nich całe systemy! Zabawa przypomina nieco Lego Technics. Możesz więc np. połączyć dwie maszyny, które będą ostrzegały cię o pojawieniu się Grendeli bądź też reagowały na ich obecność strzałami. Jeżeli jeszcze trochę pogłówkujesz, zbudujesz pojazd kontrolujący pewien obszar za pomocą aparatów fotograficznych i eliminujący zagrożenia, które się na nim pojawiają. Kombinacji jest zresztą bardzo dużo, tak samo jak możliwych funkcji.

Statek kosmiczny Shee jest teraz niemal dwukrotnie większy od jednostki z Creatures 2. Podzielony jest na pięć stref. Norn Terrarium to oczywiście strefa umiarkowana. Najlepsze miejsce do życia dla Nornów. Znajdziesz tu

fabryki produkujące żywność i zwierzęta. To właśnie tutaj umieszczono pomieszczenie z audiowizualnym systemem nauczania, a także największą ilością maszyn i zabawek. W tym miejscu żyją także spokojne zwierzęta z gatunku Grazers, a także drapieżniki w rodzaju GoshHawk, czy też Hummingbirds (nie zagrażają Nornom). Łagodny klimat sprawia, że jest to optymalne miejsce dla roślinności Albii (np. Jabłoni Albijskiej).

Kolejna strefa to Jungle Terrarium. Jest to gorące i duszne miejsce, przypominające lasy tropikalne z dziko i bujnie pleniącą się roślinnością. Bardzo duża wilgotność i wysoka temperatura sprawia, że jest to środowisko niekorzystne dla Nornów. Znajdują się tutaj najgroźniejsze zwierzęta, drapieżniki, których lepiej się wystrzegać. Mają jednak dużą wartość z medycznego punktu widzenia, dlatego ich hodowla jest po prostu koniecznością. Nawet rośliny mogą być groźne, dlatego, przebywając na tym obszarze, trzeba poruszać się szczególnie ostrożnie. Dżungla to również obszar, gdzie schowały się Grendele - jest to zarazem ich naturalne środowisko.

Desert terrarium jest obszarem zajmowanym przede wszystkim przez Ettins, które zresztą wolą wędrować po statku i zbierać różne przedmioty. Gorący, pustynny klimat i stała, wysoka temperatura jest utrzymywana przez systematyczne erupcje wulkanu (częstotliwość wybuchów można zmieniać). Wybuchy wulkanu powodują powstawanie ogromnych rumowisk.

Najciekawszym i najpiękniejszym rejonem jest Aquatic Terrarium. Dwa oddzielone od siebie zbiorniki z naturalnymi plażami i przedstawicielami flory oraz fauny mają klimat śródziemnomorski. System podwodnych jaskiń i zatapianych pomieszczeń umożliwia różnorodne doświadczenia. Poza tym na statku znajdują się jeszcze sektory typowo techniczne, gdzie umieszczono między innymi oczyszczalnie, system napędowy, centra badań biologicznych, strefę dezintegracji itp.

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: CyberLife

Dystrybutor: PLAY IT tel. 018 4440560

Internet: http://www.creaturelabs.com/support/

Wymagania: Win 95/98, P 200MMX, CD-ROMx4, SVGA, 32MB RAM

Akcelerator: Nie

Plusy:
- niezwykle wysokie AI
- olbrzymi i wspaniały obszar eksploracji
- niepowtarzalna grafika
- oryginalność pomysłu
- dźwięki
- 99 zł

Minusy:
- specyficzna gra, nie dla wszystkich
- wysoki poziom trudności

3 rasy w Creatures 3

Norns

Norns są wynikiem eksperymentu w zakresie inżynierii genetycznej. Dokonali tego starożytni protoplasci - Shee, o których słuch wszelki zaginął. Norns są faktycznie sztucznym życiem, z genetycznie wyszczególnionym mózgiem, biochemią i cyfrowym DNA, które jest przekazywane przez pokolenia. W Creatures3 możesz wyprodukować dowolną ilość jaj z Nornami określonej płci. Możesz je hodować, uczyć, stworzyć własne Norny.
Norns, tak jak dzieci, można nauczyć języka i komunikować się z nimi (Norny mogą również robić to między sobą). Kiedy nauczysz ich znaczeń poszczególnych słów, będziesz mógł zapytać się co robią, jak się czują, co myślą. Dzięki temu możesz badać otaczający je, skomplikowany świat razem z nimi i czynić go lepszym, bezpieczniejszym dla przyszłych pokoleń. Możesz oczywiście eksperymentować w zakresie inżynierii genetycznej. Manipulując genami Nornów, możesz tworzyć nowe Norny z odmiennymi cechami wyglądu, osobowości, zachowania. Możliwe są również krzyżówki z rasą Ettins. Informacje na temat badań i eksperymentów genetycznych znajdziesz w Creatures Community website oraz Creatures Development Network.

Ettins

Ettins są pracownikami i robotnikami, pierwotnie mieli być służącymi, ale zrezygnowano z tej ich roli, ponieważ mają nieuleczalną skłonność do kleptomanii. Jeżeli coś zniknie lub będzie czegoś brakowało na statku, niemal na pewno znajdziesz to w pustynnym domu Ettins. Ettins nie są tak rozumne jak Norns, ale możesz eksperymentować z ich genami i być może stworzysz Ettin, które będą tym wszystkim, co było zamierzone przez Shee. Możesz także skrzyżować Norn i Ettin chociaż wynik tego eksperymentu może poważnie cię zaskoczyć.

Grendels

Nieprzyjemne, śmierdzące, bezmyślne brakuje im jakichkolwiek społecznych zachowań. Grendels są elementem ryzyka i niebezpieczeństwa na statku. Szczególne upodobanie mają do jaj Nornów, będą ich cały czas poszukiwać! Mają też nadzwyczaj złe usposobienie i mogą stanowić poważne zagrożenie dla każdego Nornsa, który znajdzie się w zasięgu ich łap - mogą go nawet zabić! Na statku znajduje się wiele rozmaitych rzeczy i przyrządów, które pomogą ci chronić Norns przed Grendels, ale będziesz musiał być bardzo uważny i troskliwy. Grendels są zdolni przejść najwymyślniejsze zabezpieczenia i wykraść ci Norns! Tak jak Norns i Ettins, Grendels może być poddany eksperymentom genetycznym. Manipulacje te mają sens, bowiem możliwe jest wyhodowanie Grendelów, które będą żyły w zgodzie z Norns.

W Creatures 3 wyhodowanie, a przed wszystkim wychowanie małych podopiecznych wymaga jeszcze więcej poświęcenia, czasu i cierpliwości. Gra jest znacznie bardziej skomplikowana przez dodanie nowych obszarów eksploracji, lecz przede wszystkim poprzez poprawienie interakcji gracza z Nornami. Zwiększenie ich "możliwości intelektualnych", dodanie kilkuset słów do słownika, rozwinięcie zachowań społecznych sprawia, że gra jest maksymalnie emocjonująca, lecz dość trudna. Jeżeli nadal nie wiecie, czego spodziewać się po Creatures 3, pomyślcie sobie na czym polega praca przedszkolanki. Czy naprawdę chcecie tak ciężko harować z tymi małymi bachorami? :) □

Indiana Jones & In

CD-ACTION POLECAMY

LucasArts. Już sam ten wyraz, wymieniony przed tytułem gry, wywołuje u rzeszy graczy na całym świecie co najmniej zainteresowanie. Chłopaki z LucasArts wydają gry dość rzadko, ale kiedy już jakąś wypuszczą na rynek, natychmiast staje się ona wielkim wydarzeniem w światku komputerowym. O zasadności powyższego stwierdzenia nie należy z pewnością przekonywać wielbicieli sagi Star Wars, tudzież miłośników przygodówek, dla których produkcje, takie jak Maniac Mansion, Zak McKracken itd. Gry co najmniej genialne, nierzadko uzyskując status gier kultowych.

Anakha

Na oddzielną i niepodzielną uwagę zasługuje tu seria obejmująca przygody niezwykłego archeologa z batem, Indiany Jonesa. Zaczęło się od filmu - Harrison Ford poszukiwał zaginionej Arki Przymierza, pokonując niesympatycznych nazistów, z którymi od tej pory mieć będzie nieustannie na pieńku. Potem były dwa następne - niezłomny archeolog ścierał się w Indiach z wyznawcami jakichś mrocznych hinduskich bogów, a następnie zajął się poszukiwaniem Świętego Grilla...tfu! do licha! Świętego Graala, legendarnego naczynia, do którego szlachetny Józef z Arymatei zebrał pod Krzyżem krew Zbawiciela. Oczywiście twórcy programów komputerowych nie popuścili i powstala gra komputerowa - doskonała przygodówka - "Indiana Jones and Last Crusade". Drugi w kolejności film skwitowała firma pojawieniem się gry typu arcade, która przeszła bez większego echa. Rewelacją natomiast okazała się część trzecia - "Indiana Jones i Fate of Atlantis". Podobno Lukas nosił się z zamiarem nakręcenia filmu, ale ze względu na spodziewane koszta (oraz niechęć Harrisona Forda do ponownego wcielenia się w Indianę) spuścił z tonu, zadowalając się zawarciem dotyczących scenariusza pomysłów w grze. Ta zaś okazała się znakomita - i zawsze ją stawiam jako przykład gry doskonałej - przede wszystkim ze względu na niespotykane, jak na owe czasy nowatorstwo rozwiązań.

Każdy poziom to inna grafika - a godzi się rzec, że chłopcy z LucasArtsu nieźle się postarali. Wprawdzie gra została zrobiona na engine Jedi Knight (!), lecz został on w bardzo dalekim stopniu usprawniony. Poziomy są rozległe, zaś ich ogólna kompozycja po prostu urzeka.

Rozpisuję się o tym tak szeroko, bo niewielu gier oczekiwałem z taką niecierpliwością, jak kolejnej wersji przygód niezłomnego archeologa. (Godzi się jeszcze wspomnieć, że popularność stworzonej przez siebie postaci Lukas zdyskontował, tworząc serial o przygodach młodego Indiany Jonesa, z którego to serialu wynikało, że żadne ważniejsze wydarzenie z początku XX-go wieku nie obeszło się bez obecności

ernal Machine

młodego, przedsiębiorczego Amerykanina). Ostatnio jednak, firma postanowiła poszerzyć swoją ofertę o inne gatunki gier, czego efektem jest - po wyśmienitym "The Curse Of Monkey Island" - totalna posucha przygodówek z tej stajni. Dlatego do euforii doprowadziła mnie wiadomość o rozpoczęciu prac nad kolejną częścią przygód dr Jonesa. Euforia minęła, kiedy rzuciłem okiem na pierwsze konkretne screeny z gry. Zdraaada! To nie przygodówka - zaryczałem jak ranny niedźwiedź. Jako, że pomiędzy deklaracją o powstaniu, a ukończeniem gry, w tym przypadku, minęło wyjątkowo dużo czasu, o całym incydencie zdążyłem już niemal zapomnieć. W międzyczasie miałem niesmaczny przykład, co można zrobić z przygodówką, kiedy twórca chce, aby zadowoliła każdego (King's Quest VIII). Kiedy więc wręczono mi pudełko z "Piekielną Machiną", miałem mieszane uczucia - jak uczeń na pogrzebie nauczycielki od matmy.

Prawdę powiedziawszy, wprowadzenie do gry trochę rozczarowuje. Żadnych fajerwerków i przepięknych animacji, choć wykonanie solidne. Z kolejnych gazet dowiadujemy się o pierwszej udanej próbie broni nuklearnej, dokonanej przez Amerykanów na pustyni Alamogordo oraz zakończeniu drugiej wojny światowej. Akcja gry rozpoczyna się w 1947 roku, gdzieś na pustyni w północno-zachodnich Stanach Zjednoczonych. Nasz niezłomny bohater bada kolejne ruiny. Cóż jednak może jeszcze zaciekawić takiego asa, który ma na koncie takie osiągnięcia, jak znalezienie Arki Noego, Świętego Graala czy Atlantydy? Okazuje się, że etap ten w sumie służy do zapoznania się ze sterowaniem oraz możliwościami akrobatycznymi Juniora.

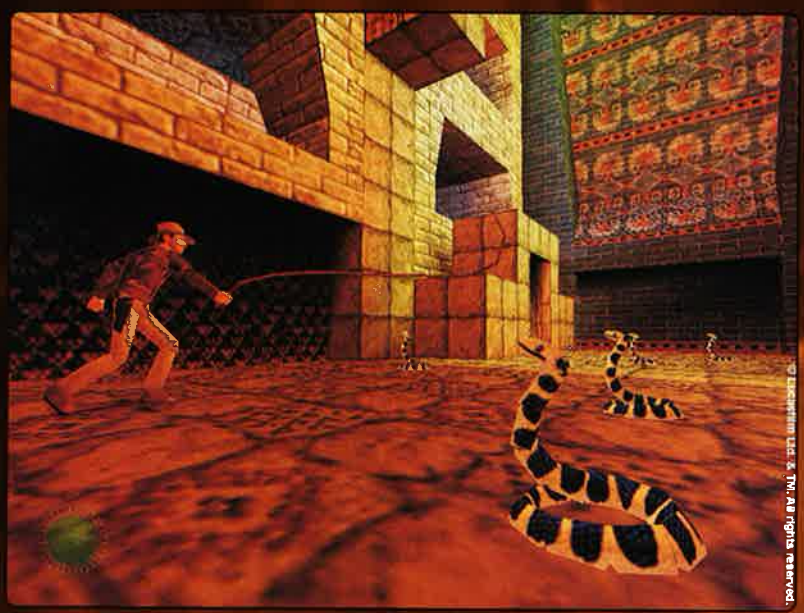
Kamera powoli opuszcza się do kanionu i zaczynamy grę. W tym momencie wielbiciele przygodówek dostają mentalnego kopa, bo oto w pełnej krasie widać zmiany wprowadzone do gry. Wprawdzie od dłuższego czasu wiadomo było, że z tradycyjnej przygodówki nici, jednakże zawsze można było mieć choćby cień nadziei. Ta niestety w tym momencie pryska. Kolejna część przygód doktora Jonesa to ni mniej, ni więcej jak gra akcji w 3D, czerpiąca pełnymi garściami z trylogii gier "Tomb Raider". Jest w tym swego rodzaju paradoks. To Indiana Jones uczynił z archeologii niemalże sport ekstremalny. Zaprzeczając swą budową i humorem tradycyjnemu wizerunkowi chuderlawego pana, który z miotełką od kurzu i lupą studiował kawałki połamanych garnków, Indy biegał, skakał, uciekał przed gigantycznymi kamiennymi kulami, uprzykrzał życie nazistom swoim wszechstronnym biczem, odkrywał największe zagadki tego świata i w ogóle wiódł życie wielce ekscytujące. Można zaryzykować twierdzenie, że pomysł na Larę Croft zrodził się właśnie z cyklu filmów o Indym, zaś zmiana płci podyktowana była marketingiem oraz faktem, że archeolog z dużym biustem budziłby uzasadnioną sensację :). Paradoks polega na tym, że teraz gra o niesfornym archeologu zaczęła się wzorować na swoim naśladowcy!

I tak, nasz bohater odziedziczył rozmaite umiejętności ponętnej pani archeolog. Potrafi biegać, przeskakiwać duże rozpadliny, dramatycznie chwytając za krawędź (zawsze w ostatnim momencie) i podciągając do góry, turlać się na wszystkie strony, czołgać, przesuwać bloki skalne, strzelać i pływać. No i ma swój słynny bicz. Jest to oczywiście ostatnie słowo do obrony, spełnia on jednak i bardzo pożyteczną rolę w poruszaniu się . Przy jego pomocy możesz, z akompaniamentem kultowej trąbki (tamtaramtam - tamtara...), przeskakiwać jeszcze większe rozpadliny albo wspinać się do góry. Musisz tylko znaleźć odpowiedni występ skalny.

All artwork, imagery and properties©Lucasfilm Ltd.&TM.
All rights reserved. Used under authorisation.

Kiedy wyciągniesz bicz i podejdziesz do odpowiedniego miejsca, kamera zmieni perspektywę, sygnalizując możliwość skoku. Ponadto, biczem możesz przełączać znajdujące się poza twoim zasięgiem dźwignie lub, jeżeli jesteś pacyfistą, możesz używać go do rozbrajania strażników na odległość, choć tego sposobu nie polecam i to z kilku powodów. Po pierwsze, żołdakowi i tak w mordę dać trzeba (no chyba, że jesteś zwolennikiem równych szans - wtedy możesz go po prostu zastrzelić). Po drugie krążą oni zazwyczaj większymi grupami; kiedy ty bawisz się biczem, drugi pewnie grzeje w ciebie na całego. Last but not least, jest i ten powód, że są to wstrętni żołdacy z KGB, a wobec nich nie wolno stosować żadnej taryfy ulgowej.

Z tymi strażnikami trochę wyprzedziłem rozwój wypadków. Po dotarciu do celu pierwszego etapu, zniesmaczony Indy znajduje tam tylko kilka potłuczonych skorup. Na szczęście, do obozowiska przylatuje niewielkim helikopterkiem jego stara przyjaciółka (i nie tylko zresztą), Sophia Hapgood. Okazuje się, że rezolutna



dziewczyna zatrudniła się we właśnie powstającej Centralnej Agencji Wywiadowczej. Sophia informuje Indy'ego o rosnącej potędze Związku Radzieckiego oraz o dziwnym zainteresowaniu niejakiego doktora Giennadija Wołodnikowa (Volodnikowa) ruinami Wieży Babel. CIA podejrzewa, że komuniści szukają tam jakiejś potężnej broni, (wobec której bombę atomową można porównać do petardy), jaką rzekomo mieli skonstruować Babilończycy. Po przybyciu na miejsce okazuje się, że domysły nie okazały się dalekie od prawdy. Babilończycy czcili bóstwo o nazwie Marduk. Skonstruowali tytułową Piekielną Maszynę, która otwierała przejście między wymiarami do świata zwanego Aetherium, gdzie żył ów jegomość - i jeżeli Marduk zyska możliwość przedarcia się do naszego świata, to ogólnie będzie pochyło. Po wydarzeniach wiadomych z Biblii, czterej kapłani zabrali po jednej kluczowej części i czmychnęli na wszystkie strony świata. Ponieważ wizja komunistów dogadujących się z bogiem przeraża szefów CIA (choć prawdę rzekłszy, jest to koncepcja dość karkołomna), Indy zostaje zobowiązany do zdobycia wszystkich czterech części przed dziarskimi czerwonoarmistami.

Czerwoni też mają w tej sprawie coś do powiedzenia. Dla podniesienia - i wyrównania - temperatury dyskusji, naszego bohatera wyposażono w szeroki asortyment broni nie tylko palnej, poczynając od bicza i starego dobrego kolta kaliber .45 (do którego amunicja jest nieograniczona), poprzez szybkostrzelne spluwy, karabiny i strzelby, na rakietnicach, granatach i maczetach kończąc. Tu mała dygresja. Pamiętacie te stare dobre numery z "Ostatniej Krucjaty" czy "Atlantydy", kiedy to trzeba było stawać na głowie, aby przekupstwem, gładką gadką lub podstępem przejść kolejnego nazistę? Tu takich dylematów mieć nie będziecie (widocznie zniesiono okres ochronny na Czerwonego Zwierza). Szybki wypad zza rogu i seria z karabinu rozwiązują sprawę definitywnie. Programiści LucasArtsu zrobili nam z Indiany Jonesa ni mniej ni więcej tylko Rambo skrzyżowanego z Jumbo, który przez posterunek graniczny w Kazachstanie przechodzi jak ciepły nóż przez masło, zostawiając za sobą tylko trupy

Główne postaci gry

INDIANA JONES
Naukowiec kochający awantury i nie cierpiący wężów. Niezwykle pomysłowy i zaradny, był wszędzie, widział wszystko, zna wszystkich i wie, że choćby w nie wiedzieć jakie kłopoty się wpakował, zawsze zdoła z nich wybrnąć, dzięki bystrości umysłu, sprawności fizycznej i celności oka. Nie pozbawiony chciwości, potrafi jednak w potrzebie okazać szlachetniejsze uczucia...

SOPHIA HAPGOOD
Znana nam już z poprzedniej części przygód Indiany dziewczyna, niezależna i uparta. Po udanej ucieczce z ruin Atlantydy, z Jonesem połączył ich burzliwy romans, po którym gdzieś przepadła, objawiając się teraz jako agentka CIA, werbująca Jonesa do kolejnego zadania.

SIMON TURNER
Szef Sophii. Oficer wywiadu, który wsławił się podczas II Wojny Światowej organizacją siatki wywiadowczej we Francji. Wstąpił do CIA jako jeden z pierwszych ochotników. Zimny, bezwzględny i kompetentny, lubi krążyć w pobliżu areny głównych wydarzeń, by wkroczyć w odpowiednim momencie i z odpowiednim efektem. Nie cierpi komunistów i komunizmu, jako systemu odmawiającego człowiekowi jego przyrodzonych praw do gromadzenia nieograniczonych bogactw.

DOKTOR GIENNADIJ VOLODNIKOW
Analityk z wykształcenia, mistyk z natury, krótkowidz i rosyjski geniusz od wszystkiego. Specjalista od szyfrów - a raczej od ich łamania. Maniakalny zwolennik idei, że w ruinach Babilonu kryje się wiedza dotycząca źródła mocy, wobec której amerykańska bomba atomowa to grzechotka dla dzieci. Nie najlepiej czuje się w terenie, jego domena to biurko i stos map oraz stare dokumenty... nie jest też zajadłym komunistą, ale kierownictwo Partii pozwala mu - naturalnie do czasu! - na nieortodoksyjne myśli, ze względu na jego niezwykle błyskotliwy umysł.

NUBIJSKI CHŁOPIEC
Bystre, młode chłopię mieszkające wśród piramid. Uczeń europejskiej szkółki misyjnej, zafascynowany techniką - i mający śmiertelnego pietra przed hienami.

ŚWIĘTA KOBIETA
Ostatnia mieszkanka i strażniczka wiedzy starożytnego sanktuarium w górach sowieckiego Kazachstanu. Niby stara i słaba, ale zdolna do niezwykle energicznych działań - Indy musi tylko odkryć, jak ją do siebie przekonać...

MARDUK
Babilończycy widzieli w nim boga, on jednak jest tylko żądnym władzy panem dziwnego świata zwanego Aetherium. Niestety - jeżeli ktokolwiek i kiedykolwiek uruchomi mechanizm, który miał otworzyć na stałe portal łączący ziemią z Aetherium, ludzkość czekają ciężkie chwile, wobec których Wielki Potop z Sodomią i Gomorią to drobne dolegliwości, niewarte nawet wzmianki!

All artwork, imagery and properties ©Lucasfilm Ltd. & TM.
All rights reserved. Used under authorisation

IMPERIUM GALACTICA II
ALLIANCES

ROZPOCZĄŁ SIĘ WYŚCIG O PODBÓJ WSZECHŚWIATA

Los rasy spoczywa w rękach przywódcy. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki. Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta i broń ich przed atakami z lądu i powietrza. Twórz sojusze z sąsiadami i zakładaj szlaki handlowe, prowadź oszałamiające bitwy kosmiczne, wynajduj i opracowuj większe i lepsze jednostki, wysyłaj szpiegów, infiltruj i niszcz swoich wrogów. Wszechświat oczekuje na nowego władcę.

PC CD ROM
4 PŁYTY

Imperium Galactica 2™ © 1998 GT Interactive Software Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wymyślone i stworzone przez Digital Reality. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp i GT Interactive Software (Europe) Limited. Imperium Galactica, GT są nakami andlowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Digital Reality i logo Digital Reality są znakami handlowymi Digital Reality. Miles Sound © 1991-1998 RAD Game Tools Inc. Wszelkie użyte nawy i znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

GT

LEM
LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chłodnowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

DIGITAL REALITY

żołnierzy radzieckich (facet chyba zdecydowanie nie lubi systemów totalitarnych). Tylko gdzie tu dawna finezja? Dobrze chociaż, że nie można wysadzać budynków w powietrze.

Miłośnikom przygodówek godzi się rzec, że nie wszystko jednak stracone. Po wytłuczeniu wrogów (z której to czynności nie uczyniono na szczęście głównej atrakcji gry), Indy przystępuje do części właściwej, eksploracyjnej (zresztą nasz bohater strzela niczym Dan Boone; w grę jest wbudowana funkcja Autotargeting, co w zasadzie znakomicie upraszcza wszelkie kwestie sporne). W sumie, jeżeli ktoś przedkłada rozwiązywanie zagadek znajdujących się w grze nad dobrą strzelaninę, może zmniejszyć poziom trudności na minimum (choć wtedy maksymalnej ilości punktów nie zdobędzie) i nadal cieszyć się grą.

Oprócz armii radzieckiej, życie będzie nam też uprzykrzać zamieszkująca dany teren fauna. Węże (w tym pokaźnych rozmiarów kobry), skorpiony, jadowite pająki, rekiny, piranie, wilki - wszystkie te paskudztwa będą chciały wcześniej czy później dopaść archeologa, całego archeologa i tylko archeologa - bądź jego kawałek. A to jeszcze nie koniec. Każda część Piekielnej Machiny jest strzeżona przez potwora nie z tej ziemi (dosłownie). Spotkanie z nim zwiastują jego pomniejsi pomocnicy, z których wyglądu można wnioskować, co czeka nas na samym końcu etapu (to samo, tyle że znacznie większe, silniejsze i bardziej zaciekłe). W karcie dań mamy więc lodowego golema, pokaźną kupę lawy obdarzoną inteligencją, gigantycznego robota z brązu, tudzież nie ustępującego mu rozmiarem węża Quetzalcoatla. Walka z owymi potworami jest prowadzona w świetnej scenerii, tzn. nie jest tak, że stoimy na środku pustego placu i strzelamy z najlepszej giwery, a potwór odpowiada nam pięknym za nadobne; najpierw trzeba się trochę nabiegać i naskakać, aby nagrać odpowiednią sytuację - cały czas mając na karku sprytną bestię.

Gra w sumie liczy 17 etapów, podczas których przyjdzie ci zwiedzać najrozmaitsze strefy klimatyczne - od lodowych pustkowi Tybetu i Kazachstanu, po tropikalne dżungle Filipin. Każdy poziom to inna grafika - a godzi się rzec, że chłopcy z LucasArtsu nieźle się postarali. Wprawdzie gra została zrobiona na engine Jedi Knight (!), lecz został on w bardzo dalekim stopniu usprawniony. Poziomy są rozległe, zaś ich ogólna kompozycja po prostu urzeka. Dochodząc do niektórych lokacji, nic nie robiłem przez dłuższą chwilę, tylko podziwiałem widoki. Dawno już nie widziałem tak dobrze i pomysłowo zbudowanych poziomów. Aby się w tym wszystkim nie pogubić, wbudowano system podpowiedzi - nie posunięto się aż do tego, by ci pokazać, co masz zrobić, ale rzut oka na mapę podpowie ci, dokąd masz się udać, by uporać się z kolejną cząstką problemu. Choć większość trasy Indy pokonuje pieszo trafiają się odcinki, przypominające zręcznościówki typu arcade - nasz bohater prowadzi wagonik podziemnej kolejki (przypomina się druga część jego filmowych przygód), ponton po górskiej rzece i jeepa po dzikich bezdrożach. Tradycyjnych filmików przerywnikowych raczej tu nie uświadczymy, zdarza się za to dużo animacji samej gry, kiedy to komputer przejmuje kontrolę nad naszym bohaterem. W sumie wygląda to wszystko bardzo sprawnie. Jako ciekawostkę można wymienić, że kiedy nasz bohater zasłania nam dużą część ekranu (np. w sytuacji, kiedy znajduje się na niewielkiej przestrzeni), zmienia nam się perspektywa i zaczynamy widzieć jego oczami.

Oprócz motywu przewodniego Johna Williamsa z "Poszukiwaczy Zaginionej Arki", który leci na początku gry oraz podczas ładowania się kolejnych etapów, jako takiej muzyki w grze nie ma. Szkoda, tym bardziej, że te krótkie fragmenty, które są odgrywane, kiedy Indy trafi do jakiegoś ważnego miejsca, mogłyby co bardziej wrażliwym złamać serce swym pięknem. Doskonała jest też oprawa dźwiękowa - świst wiatru, odgłosy kroków w katakumbach, doskonale zrobione dźwięki wystrzałów składają się na bardzo staranną oprawę akustyczną. Głos Indy'ego podkłada Doug Lee, ten sam, co w Fate of Atlantis - może to rozczarowuje wielbicieli Harrisona Forda, ale ten niestety wziąłby pewnie za tę przyjemność drugą taką sumę, jaka poszła na stworzenie tej gry. Doug Lee nie robi tego zresztą najlepiej - osobiście wolę, kiedy aktor wyraża głosem jakieś emocje. Lee doskonale byłby się nadał jako komentator pogody, ale...

Tak jak w poprzednich grach z serii, masz tutaj IQ (Indy Quotient) - miernik punktowy twoich postępów w grze. Za ukończenie każdego etapu dostajesz określoną ilość punktów, od której odejmowane są kary za używanie podpowiedzi bądź też granie na poziomie trudności innym niż najtrudniejszy (im łatwiejszy, tym większa kara). Wybitny gracz powinien osiągnąć wynik w granicach 1000. Za to dodatkowe punkty możesz dostać odnajdując różne skarby. Na końcu każdego etapu trafiasz do sklepiku, w którym możesz wymienić je na apteczki, lecznicze zioła oraz magazynki do różnych rodzajów broni. Warto jednak zacisnąć pasa i uzbierać 2500$ na mapę, która daje ci dostęp do bonusowego etapu.

Powiedzmy sobie tak. Jeżeli ktoś kupując program liczył tu na rewelacyjną, odkrywczą grę na miarę dwudziestego pierwszego wieku, to może być rozczarowany. Jednakże, dawno nie widziałem już gry, w której wszystkie elementy (nawet jeżeli są one zaczerpnięte z innych gier) sprzęgłyby się w jedną, harmonijną całość, jak ma to miejsce w przypadku "Piekielnej machiny". Wszystko tu jest doprowadzone do perfekcji. Czy macie pojęcie, że przez cały czas przechodzenia kolejnych etapów (a trochę to trwało) gra ANI RAZU się nie zawiesiła? Poza tym, głównym bohaterem jest Indy, a w produkcji można znaleźć ślady magii G. Lucasa. W niektórych momentach gry mamy wrażenie, jakbyśmy grali główną rolę w intensywnym, pasjonującym filmie akcji, wyreżyserowanym przez owego jegomościa. Miłośnicy przygód zuchwałego archeologa z pewnością się nie zawiodą, odnajdując w niej jego umiejętność wychodzenia cało z najbardziej nieprawdopodobnych opresji, zgryźliwy humor, czy tę niepowtarzalną atmosferę, co sprawia, że grę się długo...

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Lucas Arts/Activision
Dystrybutor: L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet: http://www.indy.lucasart.com
Wymagania: Windows 95/98 Pentium 200, 32 Mb RAM, DirectX 6.1 CD x 4
Akcelerator: Tak

Plusy:
- wszystkie elementy gry, poza tymi, które są wymienione w minusach.

Minusy:
- mapa (cholernie mało czytelna)
- można było wprowadzić możliwość używania bicza podczas biegu
- kurczę, jakoś nic innego nie przychodzi mi do głowy

Demo na CD 01/2000

All artwork, imagery and properties©Lucasfilm Ltd.&TM. All rights reserved. Used under authorisation.

MULTIMEDIALNY SALON WYSYŁKOWY

10 GIER w cenie 1

Tylko u nas! każdy zestaw tylko: 129,00 zł

Air Warior III, Chomper 3D, Globalk Defender, Grand Prix Rally, Johnny Herbert's GP Championship, Karting Challenge, Race to Galamax, Superbike Challenge, Tiny Trails, War Drones

BattleArena Toshinden, Blade Warrior, Deadlock II, Fatal Fury 3, Pro Pinball: Time Shock, Samurai Spirits, Seven Kingdoms, Ancient Adversaries, Super Bubsy, Spearhead, Thunder Brigade

Air Warrior III, F 18 Hornet, Flying Corps Gold, IF 18 Carrier Strike Fighter, IF 22 v5, Polaris Rebellion, Search & Rescue, Ultra Fighters, Vanguared Ace, Wingstar

Castrol Honda, Evil Knievel, Final Racing, Grand Prix Challenge, Kart Race, Lamborgini American Vhallenge, Speed Haste, Speedy Zone, Test Drive 4, Test Drive 2 Off Road

HIT MIESIĄCA!!!

UNREAL TURNAMENT + EXPENDABLE

QUAKE III

DIABLO 2

BALDUR'S GATE

PRINCE OF PERSIA 3D

TOMB RAIDER 4

SYSTEM SHOCK 2

HIDDEN & DANGEROUS

SPEEDWAY 99 + RALLY CHAMPIONSHIP

GTA 2

INCOMING

NOCTURNE

HOMEWORLD

GORKY 17

THE SETTLERS III

DUNGEON KEEPER 2 PL

EXTERMINACJA + C&C TIBERIAN SUN

ATLANTIS 2

AMERZONE

TUNGUSKA LEGEND OF FAITH

GABRIEL KNIGHT 3

SAVAGE ARENA

BRYDŻ 99

FIFA 2000

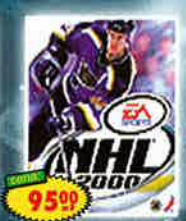
DIE BY THE SWORD

KEZERWOWE PSY

PANZER GENERAL 3D

HALFLIFE OPPOSING FORCE

CHESSMASTER 7000



NHL 2000

NBA 2000

W naszej ofercie znajdziesz również:

Age of Empire 2	209,00
Atlantis 4xCD	39,00
Baldurs Gate - dodatki	59,00
Bolek i Lolek	48,00
Capitalism Plus	59,00
Cesar III	99,00
Commandos: Beyond	
EARTH 2140 + misje	48,00
Extreme 500	149,00
Grand Prix 500	tel.
Gruntz	45,00
Heros of Might	
and Magic III	139,00
Jack Orlando	45,00
Jagged Alliance 2	65,00
Jazz Jack Rabit	45,00
Kinght and Merchants	48,00
Koziołek Matołek	48,00
Lego Creator	95,00
Lego Loco	95,00
Lego Szachy	95,00
Lew Leon	49,00
Liath	89,00
Lomax	43,00
Mad Trax	65,00
MDK	55,00
Mortal Combat 4	79,00
Myst	69,00
Nascar Racing 3	159,00
Panzer General 2	68,00
People's General	68,00
PROPHECY	59,00
Rayman 2	99,00
Riven	65,00
Roller Coaster Tycon	165,00
Saga	65,00
Screamer Rally K3	55,00
Septerra Core	tel.
Settlers III (Misje)	45,00
Shogo	55,00
Simcity 3000	149,00
Simon 2	29,00
Sin	58,00
Soul Reaver	tel.
SU 27	69,00
Szachy	59,00
Target	39,00
Team Apache	69,00
the call of Duty	109,00
Tomb Raider III	129,00
Tycon II + misje	159,00
Wing Commander	
Homem World	149,00

Co oferujemy?

- Niskie ceny
- Krótki czas realizacji zamówienia
- Wysyłka w ciągu 24h
- Największy wybór tytułów
- Możliwość dostawy w ciągu 48h (za dodatkową opłatą)
- Płatność przy odbiorze przesyłki

63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5
SKRYTKA POCZTOWA 11

062 737 27 39

Akceptujemy płatność kartami kredytowymi:

VISA PolCard MasterCard EUROCARD

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

Firma zastrzega sobie prawo do zmiany cen bez uprzedniego powiadomienia

Tonic Trouble

Zdaje się, że francuska firma Ubi Soft postanowiła zmonopolizować rynek gier platformowych. Ledwo skończyłem pisać recenzję Raymana 2, a już na moim biurku pojawiło się kolejne, kolorowe pudełko ze znaczkiem Ubi Soft i napisem Tonic Trouble. Wygląd potworków namalowanych na pudełku nie pozostawiał żadnych wątpliwości: znowu będę miał do czynienia z platformówką.

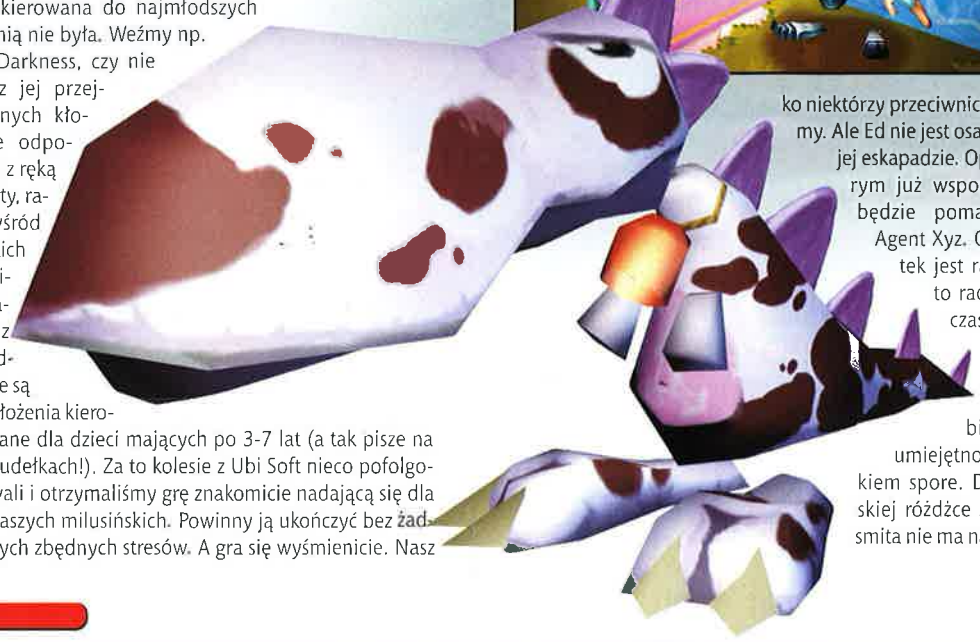
ELD

Bohaterem Tonic Trouble jest... fioletowy kosmita o imieniu Ed. Nie dość, że pacjent nazywa się jak przeciętny amerykański zjadacz hamburgerów to jeszcze jest przyjaźnie nastawionym kosmitą. Dziwne prawda? Fioletowy i przyjacielski, chyba autorzy Tonic Trouble wymyślili jakiś nowy trend, obalając stare mity dotyczące alienów. Jest mieszkańcem planety Tonic, a jego hobby to podróże po galaktyce. Podczas jednej z takich eskapad Ed trafia na naszą planetę i zaczynają się od tego momentu dla niego poważne kłopoty. Nie będę jednak zbytnio się rozwodził nad fabułą. Twoim przeciwnikiem jest twardziel Grogh i właśnie jego musisz pokonać, aby ukończyć Tonic Trouble. Krótko mówiąc zadaniem gracza jest przeprowadzić Eda przez dwanaście, zróżnicowanych poziomów. W tym czasie Ed będzie musiał uwolnić Doca. Następnie znaleźć części do statku, który zbuduje Doc, aby Ed mógł polecieć do zamku Grogha i wreszcie nasz fioletowy przyjaciel stanie oko w oko z okropnym Groghiem i jego podwładnymi.

Tonic Trouble to wspaniały, trójwymiarowy, kolorowy, platformówkowy świat. Posiada wszystko to, czego oczekuje gracz od platformówki. Nade wszystko bardzo wysoką grywalność, wspaniałą trójwymiarową grafikę, znakomity dźwięk, humor oraz interesującą fabułę.

Zabrzmiało to banalnie prosto? I tak w rzeczywistości jest. Ostatnimi czasy, każda ukazująca się platformówka chociaż teoretycznie była kierowana do najmłodszych graczy to nią nie była. Weźmy np. Heart of Darkness, czy nie mieliście z jej przejściem żadnych kłopotów? Ale odpowiedzcie na to z ręką na sercu. Niestety, raczej nie ma wśród nas, graczy, takich osób. Programiści zdecydowanie przesadzają z poziomem trudności gier, które są z założenia kierowane dla dzieci mających po 3-7 lat (a tak pisze na pudełkach!). Za to kolesie z Ubi Soft nieco pofolgowali i otrzymaliśmy grę znakomicie nadającą się dla naszych milusińskich. Powinny ją ukończyć bez żadnych zbędnych stresów. A gra się wyśmienicie. Nasz bohater, podobnie jak jego kolega po fachu Rayman, ma duże możliwości ruchowe, aczkolwiek nie wygląda na tak wysportowanego faceta. Znaczy się kosmitę. Ed może biegać, skakać, pływać, wspinać się, przesuwa różne przedmioty, a z czasem nauczy się także latać. Wszystko to, aby dzięki przede wszystkim sprytowi pokonać napotkanych przeciwników i przeszkadzajki. Możecie być pewni, iż jednego i drugiego nie zabraknie.

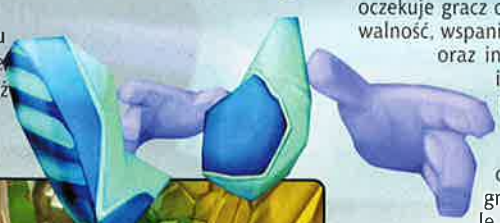
Oczywiście, głównym przeciwnikiem będzie Grogh, który wygląda nieco jak Wiking, czym wzbudza raczej moją sympatię jako fanatyka wszystkiego co wikingowskie. Ma on długą, rudą brodę oraz hełm z rogami na głowie. Brakuje mu chyba tylko młota Thora na szyi. Jego poplecznicy to przeważnie stworki zdecydowanie kojarzące się z potencjalnym śniadaniem bądź kolacją. Pomidory, marchewki, kukurydze, tostery strzelające kromkami to tylko niektórzy przeciwnicy, jakich napotkamy. Ale Ed nie jest osamotniony w swojej eskapadzie. Oprócz Doca, o którym już wspomniałem, Edowi będzie pomagać Suzy oraz Agent Xyz. O ile z Suzy pożytek jest raczej nieznaczny, to rady Agenta Xyz są czasami wręcz bezcenne. Poza przyjaciółmi Ed jest zdany na siebie oraz na swoje umiejętności. A są one całkiem spore. Dzięki czarodziejskiej różdżce sympatyczny kosmita nie ma najmniejszych pro-



blemów z przerobieniem uciążliwych pomidorów na ketchup. Z nieco większymi przeszkadzajkami Ed radzi sobie przy pomocy... popcornu! Gdzie niegdzie porozstawiane są blaszaki przypominające dystrybutory z coca-colą. Po pociągnięciu za dźwignię wypada z nich popcorn, po zjedzeniu którego Ed zmienia się w wielkiego, napakowanego kolesia. Wtedy już nikt nie ma prawa mu podskoczyć. Jedno machnięcie łapą i koleś zamienia się w mocno obite warzywko.

Pisałem już tyle o dość niskim poziomie trudności, a prawie zapomniałem o drobnym szczególe, który nie podobał mi się w Rayman 2. Chodzi mi mianowicie o opcję save. W przeciwieństwie do Rayman 2, gdzie save był możliwy dopiero po przejściu poziomu, w Tonic Trouble użyto auto save. Gra się automatycznie save'uje w momencie, gdy z niej wychodzimy. Wydaje mi się, że to bardzo dobre rozwiązanie, zdecydowanie lepsze niż to znane z Raymana 2.

Od strony graficznej i muzycznej Tonic Trouble do złudzenia przypomina Rayman 2, czyli jest rewelacyjny. Nic w tym dziwnego, biorąc pod uwagę, że te obydwie gry stworzyli ci sami programiści. Aczkolwiek według mnie Rayman 2 jest graficznie MINIMALNIE lepiej opracowany. Podkreśliłem słowo minimalnie, bo te różnice i tak są praktycznie nie zauważalne dla przeciętnego gracza. Rzekłbym nawet, że w niektórych szczegółach Tonic Trouble przewyższa Rayman 2. Ot, weźmy na przykład pracę kamer. Wydaje mi się, że chodzą one odrobinkę lepiej, ale to też tylko minimalnie, a może to tylko wrażenie? Takie zresztą szczególiki są mało istotne, bo grafika jest znakomita i nie warto się zastanawiać czy czymkolwiek różni się od Rayman 2. Tonic Trouble to wspaniały, trójwymiarowy, kolorowy, platformówkowy świat... Spójrzmy chociażby na pierwszy poziom zatytułowany Ski Slope. Padający podczas ślizgu Eda śnieg w niczym nie ustępuje temu, który mogliśmy zobaczyć w naszym rodzimym Mortyrze. Co innego kolejny poziom South Plain czy jedna z ostatnich Pyramid. W South Plain zamiast widoku śniegu ujrzysz zieloną trawę i spokojnie leniwie płynącą wodę. Owo zróż-



nicowanie graficzne poszczególnych poziomów to zdecydowanie plus Tonic Trouble. Nawet Rayman 2 nie oferuje aż tak zróżnicowanych leveli!

Nieźle, a przy okazji i pomysłowo autorzy wykonali postacie biorące udział w grze. Pomysłowo, bo chyba trzeba mieć niezłą wyobraźnię, aby wymyślić pomidora z widłami w ręku, który przypomina diabełka. Zaskakująco dobrze są również animacje postaci. Tak samo jak w Rayman 2. Również z muzyką sprawa jest identyczna. Grając w Tonic Trouble, doświadczysz tak samo znakomitej muzyki, jak podczas gry w Rayman 2. Kojarzy mi się ona z muzyką filmową. Przebojowa, idealnie pasuje do biegania i pokonywania kolejnych przeszkód i przeciwników stojących na drodze Eda. Tyle o grafice i muzyce. Ci z Was, którzy grali w demo Rayman 2, zamieszczone na listopadowym cover cd, powinni już wiedzieć czego się spodziewać po Tonic Trouble.

Postacie

Ed - główny bohater gry, fioletowy kosmita, który nagle staje się herosem. Po zjedzeniu popcornu transformuje się w SuperEda i wtedy raczej nie ma szans, aby ktoś mu podskoczył.

Grogh - zły i niedobry koleś, który chce opanować Ziemię. Uda mu się to, jeżeli sobie poradzi z Edem, a to nie taka prosta sprawa.

Doc - uwolniony przez Eda z niewoli Grogha geniusz, pomoże naszemu bohaterowi w tarapatach. Właśnie Doc zbuduje statek dla kosmity.

Suzy - córka Doca. Szybko zaprzyjaźnia się z Edem i pomaga mu w miarę swoich możliwości.

Agent Xyz - bardzo tajemniczy przywódca organizacji walczącej z Groghiem. Jak każdy rasowy szpieg znakomicie się maskuje. Często pomaga Edowi w sytuacjach "podbramkowych". Warto słuchać jego rad.

Co do jednego nie mam najmniejszych wątpliwości. Obecnie to Ubi Soft robi najlepsze platformówki! Zarówno Rayman 2 jak i Tonic Trouble są bezkonkurencyjne w swej klasie. Posiadają wszystko to, czego oczekuje gracz od platformówki. Nade wszystko bardzo wysoką grywalność, wspaniałą trójwymiarową grafikę, znakomity dźwięk, humor oraz interesującą fabułę. Obie również prezentują prawie identyczny poziom. Bardziej o gustu przypadł mi jednak Rayman 2, gdyż jest troszkę trudniejszy, a przez to jakoś tak bardziej wciąga. Tonic Trouble ma jednak nad nim jedną, kolosalną przewagę - a mianowicie chwaloną już przeze mnie opcję auto save. Dzięki temu gracz nie musi się wiecznie frustrować i bać, że za chwilę zginie i będzie musiał się cofnąć do początku poziomu. W sumie, którą z tych dwóch znakomitych platformówek wybrać - pozostawiam graczom. Najlepiej byłoby oczywiście nabyć je obie... □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

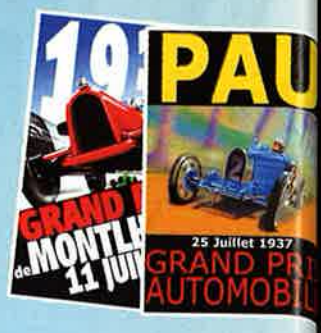
Producent: Ubi Soft
Dystrybutor: SoftPress tel. 601857583
Internet: http://www.tonictrouble.com
Wymagania: P 166, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: konieczny

Plusy:
- grafika i muzyka
- duże możliwości ruchowe
- humor
- prosta
- spora grywalność
- auto save

Minusy:
- jakiś większych (godnych wzmianki) nie znalazłem

Demo na CD 2/99

Spirit of Speed



Nie ukrywam: Spirit of Speed - nowy produkt, sygnowany przez MicroProse, stał się dla mnie jednym z najbardziej gorzkich rozczarowań ostatnich miesięcy. Gra, której założeniem było pogrążyć swego, jakby nie patrzeć gatunkowego poprzednika - doskonałe Grand Prix Legends; dzieło, o którym mówiło się, że ustanowi nowy standard w ogólnie pojętej dziedzinie wyścigów samochodowych; tytuł stanowiący ogólnie znany przykład, obrazujący zastosowanie systemu Enviromental Bump Making i jakości grafiki, jaką można uzyskać za pomocą obsługujących go akceleratorów - okazał się być niewypałem, nie wartym recenzji dłuższej niż jednostronicowa...

Gem.ini

Spirit of Speed 1937, gdyż tak brzmi jego pełna nazwa, to wyścigi samochodów o przezabawnych kształtach i dla odmiany mało zabawnych możliwościach technicznych. Wyobraźcie sobie, że te niezwykłe, z dzisiejszego punktu widzenia, autka były w stanie, głównie dzięki zastosowaniu kolosalnych rozmiarów komór spalania (nawet do 6 litrów) i przełomowych technologii układów napędowych, systemów przełożeń i chłodzenia wdrażanych w zakładach Mercedesa, Ferrari Scuderia, Maserati osiągać prędkości większe niż 300 kilometrów na godzinę, pochłaniając przy tym 40 litrów paliwa na stówę i zdzierając opony do gołych felg! Ale w sumie - czy można spodziewać się czegoś innego po silnikach samolotowych, zamocowanych na czterech kółkach? W każdym razie - Spirit of Speed miał dawać nam namiastkę tych wrażeń!

I teraz wyobraźcie sobie, że ten potencjał; to co mogło powstać z mądrej syntezy dorobku Grand Prix Legends i całej tej superwyścigowej i ultrabezpiecznej (wiecie, że kierowcy tych pocisków nie byli wyposażeni w pasy bezpieczeństwa, a kaskiem zwykło określać się skórzaną pilotkę?) otoczki - został po prostu zniweczony przez jeden jedyny element. Twórcy mieli naprawdę pecha, ale element ten stoi najwyżej w hierarchii ważności i determinuje ogólną ocenę. Myślę tu, jak łatwo się domyślić po wyeliminowaniu elementów dobrych: grafiki i zaplecza - o enginie, fizyce, wiarygodności jazdy. Mówiąc najprościej: wymagania, jakie stawia przed żądnymi sukcesów graczami Spirit of Speed, to konieczność opanowania czterech klawiszy - czterech strzałek kierunkowych. One to przeprowadzą nasz nieprawdopodobnie stabilny bolid przez ciasne szykany, czy 120-stopniowe zakręty, chroniąc nas przy tym przed najmniejszymi objawami poślizgu czy blokady kół... Ech, pomyśleć, że w Grand Prix Legends bączki zdarzały się nawet na jedynce...

Przypatrzmy się bliżej temu najpoważniejszemu z zarzutów. Dostajemy do łapek jeden z dwunastu dokładnie odwzorowanych pojazdów - z Alfą Bimotore czy Mercedesem 154-ką na czele, kadrujemy się w krajobrazie jednego z 9-ciu historycznie wiernych torów - m.in. do wyboru włoska Monza, niemiecki Aver czy amerykańska Daytona i... startujemy! Najpierw, jak to zwykło dziać się w wyścigach - rozpędzamy się. I tu pierwszy cud - wskazówka prędkościomierza, skalowanego na kilometry, pędzi w górę skali, ryk silnika zaś i wrażenie prędkości kompletnie za nią nie nadążają! Dochodzi do tego, że na liczniku dobijamy do trzech stów, a my czujemy się jak na autostradzie przy 70-tce... Nie koniec jednak na tym. Dojeżdżamy do pierwszego zakrętu (hamowanie wygląda podobnie - wskazówka pędzi w dół, samochód wydaje się jechać jak jechał) i zaczynamy manewr skrętu. Wydawać by się mogło, że przy tak koszmarnej wysokiej sylwetce samochodu, wąskich bieżnikowanych gumach i prędkości powyżej dwóch paczek powinniśmy dosłownie wylecieć z toru, koziołkując... Nie - tu bowiem jesteśmy świadkiem drugiego cudu: możemy spokojnie ukończyć skręt i całość zaczyna się od nowa. Przyznaję, że nie dowierzając własnym zmysłom, szarpałem autem na boki na prostych. Nic z tego; z równym skutkiem można próbować oderwać stal od elektromagnesu!

Mógłbym pisać dalej - o naprawdę niezłych wizualnie torach i koszmarnokomicznym efekcie kiwających się drzew. Mógłbym pisać, że mimo szumnych zapewnień o zróżnicowaniu zachowań samochodów i konieczności ich tuningowania nie udało mi się stwierdzić praktycznych tego zastosowań. Że dowiedziałem się dzięki tej grze tego, że zderzenie ze ścianą przy prędkości 300 km/h nie powoduje żadnych skutków. Wreszcie - że gra, przy maksimum detali i liczbie przeciwników ustawionych na 10, to na starcie jakieś 2 klatki na sekundę (na PII333, 64 RAM, VooDoo2), ale... podaruję sobie. Wystarczy mi skomentowanie hasła reklamowego Spirit of Speed - Broadsword Interactive, które brzmi: "Drive, like you've never driven before". Czyli: jazda, jakiej jeszcze nie doświadczyliście. Zaiste, tego możecie być pewni - tak marnie jeszcze nie jeździliście...

Ocena: 3

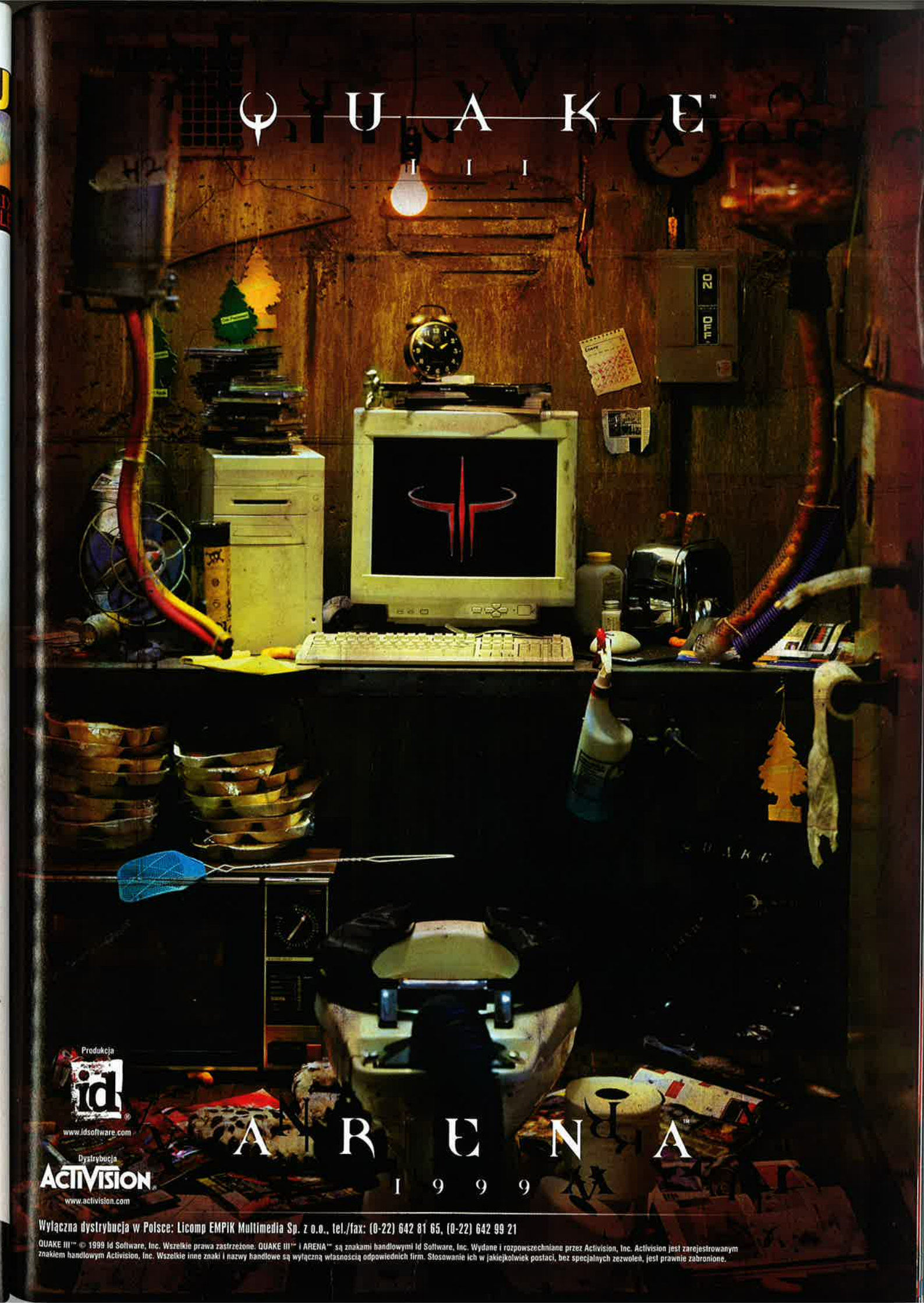
INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: MicroProse
Dystrybutor: Hasbro Interactive
Internet: http://www.hasbrointeractive.com
Wymagania: Win 95/98, PII 233, 32 MB RAM
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- niezła oprawa graficzna
- historyczne autka i tory

Minusy:
- totalna niewiarygodność jazdy
- kompletny brak efektów kolizji i kraks
- nuda dopadająca na drugim okrążeniu
- 2 fps przy maksimum detali i 10 przeciwnikach...

Demo na CD 1/2000



Produkcja

id®

www.idsoftware.com

Dystrybucja

ACTIVISION.

www.activision.com

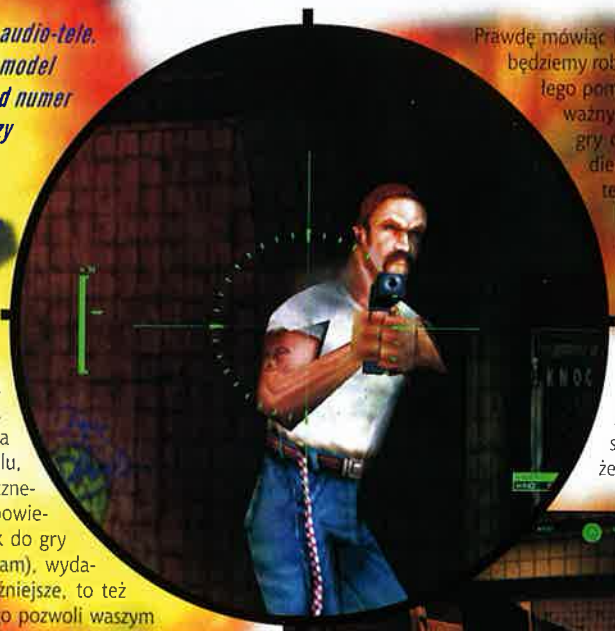
Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp EMPIK Multimedia Sp. z o.o., tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

QUAKE III™ © 1999 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. QUAKE III™ i ARENA™ są znakami handlowymi Id Software, Inc. Wydane i rozpowszechniane przez Activision, Inc. Activision jest zarejestrowanym znakiem handlowym Activision, Inc. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Soldier of Fortune

Na dobry początek dzisiejszego dnia mam dla was konkurs audio-tele. Pytanie jest bardzo proste i jeśli chcesz wygrać najnowszy model młynka do paznokci z napędem na cztery koła, zadzwoń pod numer 0700-123-997 i podaj prawidłową odpowiedź na pytanie: Czy 'Soldier of Fortune to: 1. Dodatek do gry fabularnej Cyberpunk 2020? 2. Oficjalny magazyn dla najemników, wydawany w USA? 3. Najnowsza gra oparta na engine Quake 2, w której maczali palce ludzie z Raven Software?'.

YASIU



Mam nadzieję, że odpowiedź na pytanie ze wstępu nie była zbyt wielkim wysiłkiem dla waszych szarych komórek. Mam też nadzieję, że nie obrazicie się na mnie, iż częstuję was konkursami w tym stylu, szczególnie, że ten różni się nieco od klasycznego audio-tele. Tutaj bowiem wszystkie odpowiedzi są prawdziwe. SoF to zarówno dodatek do gry RPG, jak i miesięcznik (o ile dobrze pamiętam), wydawany w USA i co dla was najważniejsze, to też nowa gierka FPP, która już niedługo pozwoli waszym spragnionym krwi umysłom zaspokoić swoje spaczone potrzeby.

Najemnicy - Psy Wojny - to ludzie mający bardzo często niezbyt dobrą opinię. Cóż, kwestia dotyczy tego czy rzeczą moralną jest walczyć dla tego kto płaci, czy też nie. Nie mam zamiaru jej tutaj roztrząsać, szczególnie, że ogromną radochę sprawiło mi ostatnio wcielenie się w rolę najemnika, przy okazji pogrywania w Soldier of Fortune - jedną z najnowszych propozycji Activision. Gra ta - pomijając na razie kwestie dźwiękowo-graficzne - umożliwia wcielenie się w rolę najemnika, który 'za odpowiednią opłatą' zajmie się rozwiązaniem każdego - nawet najbardziej skomplikowanego - problemu. Wszystkie misje, a nie zabraknie ich na pewno, zostały zaprojektowane w taki sposób, żeby gracz mógł poczuć się jak autentyczny najemnik, działający w naszych pięknych, aczkolwiek niezbyt spokojnych czasach. Dlatego grając w SoF, będziesz przeprowadzać akcje w autentycznych miejscach, pracując dla prawdziwych pracodawców, którzy w dzisiejszych czasach mogliby uciekać się do takich metod działania.

Prawdę mówiąc i tak nie jest zbyt istotne co i gdzie będziemy robić - najważniejsza jest realizacja całego pomysłu. Pewne pojęcie o całkiem poważnym podejściu autorów do realizacji gry daje nawiązanie współpracy z Soldier of Fortune, dzięki czemu magazyn ten stał się w jakiś sposób twórcą gry i dbał o to, żeby była jak najbardziej realistyczna. Lepszych fachowców szukać nie trzeba, podobnie jest z ludźmi odpowiedzialnymi za realizację samej gry. Jak już napisałem, oparta jest ona o znany i ceniony engine Quake II. Tym którzy myślą, że jak na dzisiejsze czasy jest on już dość przestarzały, chcę jedynie powiedzieć, że wprowadzono w nim naprawdę

wiele zmian tylko na potrzeby tej gry. Już Kingpin był dowodem na to, że engine ten jest nadal bardzo dobry, ale to co zrobiono z nim w SoF, przechodzi po prostu ludzkie pojęcie (więc co ja mogę o tym wiedzieć?).

Zaczęto od pomysłu, że efekt końcowy ma sprawiać jak najbardziej 'filmowe' wrażenie, ma być szybki, dynamiczny i widowiskowy. Zabrano się więc do pracy, stosując przeróżne techniki, w tym na przykład motion capture. Praca na pewno była ciężka, ale efekt końcowy jest wspaniały. Sam wygląd budynków, obiektów jest całkiem klasyczny - jeśli za klasyczny uznać naprawdę niezły. Smaczki takie, jak dziury po kulach zostające w ścianach, obiekty, które można niszczyć, dynamiczne oświetlenie itp. Nie są już ni-

czym nowym i nikogo pewnie nie zaszokują. Ale na pewno piorunujące wrażenie zrobi animacja postaci, którą zajmowali się ludzie z Raven Software. Nie wiem jak ci kolesie to zrobili, ale tak animowanych przeciwników naprawdę dawno nie widziałem. Pomijając kwestie, że są bardzo dobrze wykonani ze strony graficznej i tak pozostaje wiele do powiedzenia. Zastosowane techniki sprawiają, że przeciwnicy nie są już bryłkami złożonymi z trójkątów. Potrafią całkiem żwawo reagować na nasze działania, skacząc, unikając, krzycząc. To trzeba zobaczyć samemu, poczuć mo-

ment, gdy podchodząc do jakiegoś narożnika w metrze stanąłem twarzą w twarz z jakimś śmieciem, który wychylił kawałek twarzy i rękę, aby do mnie strzelić i od razu się schował.

Długo mógłbym wymieniać, a wtedy zabrakłoby mi miejsca na rzeczy równie istotne. Kończąc peany nad animacją postaci nie mogę wspomnieć o tym, co robi największe chyba wrażenie. Lokalizacja trafień nie jest nowością w grach fpp, ale taki sposób jej realizacji to prawdziwa perełka. Ciało każdego z przeciwników podzielono na kilkanaście obszarów i trafienie w każdy z nich wywołuje adekwatną reakcję cierpiącego z bólu pechowca. Oczywiście, nie zapomniano o tym, że po strzale w głowę kolega wysiada z tego wózka. Ale w głowę lepiej nie celować... można komuś czapkę strącić albo okulary potłuc... To wszystko nie jest jednak jedyną rzeczą, za którą naprawdę chwalę tę grę. Na pewno oprawa graficzna ma bardzo wielkie znaczenie, ale niewiele ona znaczy, jeśli grze brakuje całej reszty. Na to jednak w przypadku SoF nie można narzekać. W trakcie pełnej rozgrywki, składającej się z prawie trzydziestu scenariuszy, zostaniecie głęboko wciągnięci w bardzo interesujący scenariusz, którego szczegółów nie będę zdradzał, aby nie psuć zabawy. Nic jednak się nie stanie, jeśli powiem wam, że w trakcie tych wszystkich scenariuszy wasza postać będzie bez przerwy się bogaciła, a jak wiadomo za pieniążki najemnik kupuje nowy, coraz lepszy sprzęt. Pod tym względem SoF nie jest już tak wspaniały, jak w wypadku grafiki, ale nadal nie można się do niczego przyczepić. Dostępnych jest wiele, realistyczne zaimplementowanych systemów uzbrojenia, do tego, aby pomóc sobie w wykonywaniu zadań, można również korzystać z wielu ciekawych dodatków typu materiały wybuchowe, sprzęty dywersyjne i inne gadżety bardzo pomagające we wczuciu się w klimat.

Nie zabrakło też w SoF czegoś dla miłośników drażnienia swoich uszu przyjemnymi dźwiękami. O ile tylko przyjemne jest dla kogoś słuchanie odgłosów wybuchów, wystrzałów, jęki rannych i innych takich, to na pewno będzie zadowolony, szczególnie jeśli jest posiadaczem dobrego sprzętu i karty, z obsługi dźwięku przestrzennego. Tłem dla wszystkich wymienionych odgłosów i dla całej akcji będzie dynamiczna muzyka, przechowywana w skompresowanej formie i grająca tak, jak wymaga tego sytuacja. Ciężko to opisać, ale ogólnie muzyka w SoF należy do tych, które nie rzucają się po trupach na uszy, a jednak są i robią nieziemskie wrażenie.

Rzecz jasna nie zabrakło również w grze obsługi trybu multiplayer, bez którego właściwie żadna gra FPP nie ma poważniejszych szans na zaistnienie na rynku. Natomiast z takim multiplayerem jak w tej grze, możecie spodziewać się wielu, wielu godzin radosnej kabelkowej zabawy, w kilku bardzo różnych od siebie trybach. Zabawa przednia, trzeba ją jeszcze jedynie dokładniej przetestować.

To była moc suchych faktów :) Na koniec jeszcze chciałbym dodać kilka słów od siebie. Przed komputerem z SoF siadłem zaspany i zmęczony długą podróżą, jednak pierwsze spojrzenie na ekran gry, kilka pierwszych kroków i pierwsza wymiana ognia obudziły mnie szybciej niż litrowe wiaderko kawy, które wypijam co rano. Dawno już nie bawiłem się tak dobrze, grając w klasyczną - jakby nie patrzyć - grę FPP. Może powodem jest niekonwencjonalne podejście do sprawy? Nie wystarczy tu bowiem na cha-

ma pchać się przed siebie i strzelać do wszystkiego, co się rusza. Przeciwnicy potrafią naprawdę sprytnie pomyśleć (choć głupie akcje też im się zdarzają) i nie można ich bynajmniej nazwać grzecznymi chłopcami. Panowie i panie stojący po drugiej stronie barykady potrafią mocno kopnąć w ... Dlatego lepiej się nie wychylać, ostrożnie tuptać od narożnika do narożnika, chować się, podsłuchiwać, skradać i zabijać. Znamienne jest również to, że gra mnie nie znudziła. To nie tylko kwestia możliwości ukończenia każdego poziomu, idąc inną drogą. Głównym powodem jest chyba zróżnicowanie stojących przed graczem zadań - od infiltracji nowojorskie-

go metra, aż po zatrzymanie pędzącego przez środek Afryki pociągu, wiozącego małą bombkę atomową (na święta che, che)...

Gierka krótko mówiąc jest naprawdę niezła. Jeśli nudzą cię już te wszystkie klasyczne gry FPP w stylu - idź przed siebie i rozwal wszystko - chcesz czegoś innego, ale stojącego na wysokim poziomie, zaopatrz się w Soldier of Fortune. Rzadko zdarza się, aby autorzy starali się o takie dopracowanie swojego produktu, żeby tak dbali o szczegóły, że aż zatrudnili prawdziwego - i całkiem znanego - najemnika do konsultacji. A pomijając to wszystko, gra się po prostu przyjemnie, a satysfakcja z wykonanych zadań jest autentyczna. Polecam... □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Activision
Dystrybutor: LEM
Internet: http://www.soldier-of-fortune.com
Wymagania: win 95/98/NT, P 200, 48 MB RAM, CD ROM x 4
Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- bardzo mocno poprawiony engine Quake II
- widowiskowe sceny zgonu
- nad grą czuwał 'Soldier of Fortune'
- ciekawy scenariusz i misje

Minusy:
- szkoda, że to nie engine np. Unreala (ale to drobny minus)
- ja bym to zrobił trochę inaczej, brak bowiem strony ekonomicznej życia najemnika

Atlantis II

Niewiele rzeczy mnie już cieszy, ale zawsze jeszcze przecie drga mi radośnie serce, kiedy dostaję dobrą, czystą grę przygodową. To znaczy taką, w której nie muszę się mozolnie przebijać do przodu, wstępując z dymiącym pistolcem czy ociekającym krwią mieczem na kolejne zwały trupów, obleśnych stworów, wrogów wolności, własności prywatnej i w ogóle WC, mogę natomiast skupić swe szare komórki (a raczej to, co mi z nich pozostało po obcowaniu z resztą pokręconej redakcji CD ACTION) i rozwiązywać spokojnie zagadki, jakie stawiają przede mną twórcy gry. Zaraz... czy to do końca prawda? Jeżeli tak, to dlaczego jak idiota zagrywam się w Darkstone'a? Nieważne. Jedną z przyjemniejszych i staranniej opracowanych gier przygodowych była Atlantis, firmy Cryo, która to firma na każdym kroku pokazuje dowodnie (i natarczywie), że w Europie też mogą powstawać znakomite gry, które w niczym nie ustępują produktom zza Wielkiej Wody. Obecnie, tuż przed Świętami, trafia do sklepów znakomita jej kontynuacja, tzn. Atlantis II. Kiedy Szef wręczył mi tę grę, zadrżałem niczym panna młoda przed wiadomą nocą.

El General Magnifico

I zupełnie słusznie! Gra na samym wstępie powala na łopatki urzekającą oprawą wizualną, a potem jest jeszcze lepiej! Przede wszystkim grafikom z firmy Cryo udało się nareszcie nakreślić postacie, które mają wyraziste twarze, ale niekoniecznie te z koszmarnego snu doktora Lombroso [był to XIX-wieczny lekarz, który stworzył teorię, wedle której skłonności do przestępstwa wyraźnie rysują się na twarzy delikwenta - w jego monografiach pełno jest fotografii złoczyńców, na widok których automatycznie puszczają zwieracze odbytu. Teoria ta była równie efektowna, co nieprawdziwa - Charles Manson, ogolony z dzikich kudłów, nie wyróżniałby się na ulicy niczym szczególnym, a już wujaszek Soso Dżugaszwili (aka Józek Stalin) miał przecie twarz wybitnie ujmującą. (Ciekawe, że ogromnie podobną do twarzy generała Przewalskiego, co można sprawdzić w encyklopedii. Generał ów był gubernatorem w Gruzji na początku wieku i pono miał - ach, ci polscy generałowie w carskiej służbie! - ognisty romans z piękną żoną pewnego szewca z Tbilisi o nazwisku Dżugaszwili)]. Ale wróćmy do adremu... :)

Twarze bohaterów są ujmujące, doskonale też postaci z gry potrafią mówić - co ciekawe, mówią po polsku, bo firma CD PROJEKT świetnie grę spolszczyła, za co należy się jej szefom, od wszystkich wielbicieli przygodówek pomiędzy Bugiem a Odromnysom, duża buźka! Grafika "udaje" trójwymiarową - w wielu miejscach możesz się zatrzymać i obejrzeć sobie wszystko w pełnym kącie bryłowym - co oznacza, że możesz wykręcać łeb do woli - niestety, tylko tam, gdzie przewidzieli to programiści. Konwencja znana z poprzednich gier firmy Cryo i można się do niej przyzwyczaić (zresztą, jakby się kto pytał, znacznie ułatwiająca graczom życie. Zwłaszcza, że to, co nam proponują twórcy programu jest niezwykle urokliwe - popatrzcie tylko na te widoczki!). Znajdziesz w grze 5 lokacji głównych (Irlandia, Jukatan, Chiny, Tybet i tajemnicza Shambala - przypominam, że tam właśnie udała się ostatnia królowa Atlantydy, wygnana przez żądnego władzy Kreona)), które możesz odwiedzać w dowolnej kolejności. Gra ma nieliniową fabułę, która w dodatku wcale nie wiąże gracza z miejscem - jeżeli znudzi Ci się myszkowanie wśród tajemniczych menhirów na jakiejś małej irlandzkiej wysepce, możesz stamtąd wrócić do punktu wyjścia (Tybet) i odwiedzić inną lokację. Swoistym wyzwaniem dla gracza jest znalezienie miejsca, w którym lokacje te się opuszcza - za każdym razem jest to coś innego.

Fabuła w dość luźny sposób nawiązuje do pierwszej części gry. Muszę tu gwoli prawdy sprostować pomyłkę Jaspin z recenzji "wersji beta". Świetna znawczyni tematu (to znaczy gier przygodowych, przy okazji: hi! Jaspin!) nie miała pełnej wersji gry - jaką ja dysponuję, dzięki uprzejmości szefów CD PROJEKTU - i popełniła błąd, którego chyba nie dało się uniknąć. Bohaterem gry jest mieszkaniec Tybetu, którego - ku jego nieustannemu zdumieniu - los wybrał na Szafarza Światła (cokolwiek by to znaczyło!) i wobec czego musi, niestety, wziąć na barki jakże ciężkie brzemię ratowania świata przed zakusami Zła. Sytuacje (częściowo) wyjaśnia mu mnich buddyjski w osobliwej, rogatej czapie. Nie ma lekko, młodzik bierze się do roboty. Odwiedza rozmaite kraje - wędrując duchem, nie ciałem - gdzie oczywiście ma do rozwikłania rozmaite problemy dręczące mieszkańców. Na Jukatanie, na przykład, ma zapobiec przedwczesnej śmierci dobrego władcy, powstrzymać żądnych władzy kapłanów Tanatlo... Tantalo... Tlanta... nieważne, jakiegoś ...loca, przeszkodzić prącej do wojny z sąsiadami soldatesce i ożywić gospodarkę kraju nękanego klęską suszy. W istocie, bagatela! Wszystkie odwiedzane przez bohatera miejsca i lokacje łączy jedno - na niebie pokazuje się niezwykle jasna gwiazda widoczna w biały dzień. Jest to jakiś ślad, ale jak zeń skorzystać? Oto jest pytanie.

CD-ACTION POLECAMY

Ocena: 9+

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Cryo

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.cdprojekt.com.pl

Wymagania: P233, karta muz kompatybilna z Sound Blasterem

Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- Urzekająca grafika
- Znakomita fabuła
- Nieliniowość rozgrywki

Minusy:
- Może tylko jedna, naprawdę niewielka - brak pełnej swobody ruchów... Ale co tam!

Gra wykorzystuje znane i mniej znane mity. O Pierzastym Wężu, Quetzalcoatlu, wie prawie każdy, kto interesuje się Ameryką Środkową, o bohaterach irlandzkich (na przykład o Cuchulainie, (a przy okazji, ciekawe, dlaczego w niektórych wersjach przygód Rycerzy Okrągłego Stołu jako jeden z zaciekłych wrogów króla Artura występuje potwór Kuchulin?) wiemy już znacznie mniej, a o Shambali i Shangri La mało kto słyszał. Dobrze byłoby wiedzieć, dlaczego?

Uważamy się przecie za dzieci cywilizacji śródziemnomorskiej, Egiptu, Aten i Rzymu, ale zważcie, że kamienny krąg Stonehenge niektórzy uczeni datują na 8 tysięcy lat wstecz! Raczcie też sobie uzmysłowić proszę, że wcześniej niż w Egipcie wzniesiono piramidy, na terenie dzisiejszej Anglii żyli ludzie, którzy potrafili transportować i z precyzyjną, niemal zegarmistrzowską dokładnością ustawiać kilkudziesięciotonowe kamienne bloki. Nie mogła tego dokonać grupa odzianych w skóry dzikusów! Wymagało to wysokiej organizacji społecznej, zdolnej do określenia celów, i konsekwentnej realizacji zamierzeń. Nie wiemy, po co ustawiano te głazy, ale musiało to być ważne - i to ważne dla całej społeczności. Podobne do tamtych megalityczne kromlechy znajdujemy zresztą i na terenach północnej Francji. Może więc nie powinniśmy tak pochopnie, szukając źródeł Europy, patrzeć na południe? W końcu Irlandia leży niedaleko hipotetycznej Atlantydy - może właśnie tam schronili się uciekinierzy z ogarniętej pożogą i zalewanej przez fale wyspy.

Dlaczego o tym piszę? Bo gra Atlantis II skłania do takich właśnie refleksji. Choć zapewne nie było to zamierzeniem twórców gry, takie i inne myśli mogą przyjść do głowy dociekliwego gracza - co uważam za jeden z największych atutów gry. Nie tyle bowiem bawiąc uczy, co mimochodem jakby zmusza do myślenia. Chiny, owszem, nikt nie kwestionuje starożytności chińskiej cywilizacji. O Jukatanie wiemy niewiele (choć uważny gracz zwróci zapewne uwagę na fakt, że leżące tu i ówdzie pośród budowli Azteków ogromne kamienne głowy pochodzące ze znacznie starszych pozostałości po Olmekach mają rysy wyraźnie - o zgodnie z rzeczywistością - afrykańskie! Skąd mieszkańcy Ameryki Środkowej brali modele do tych głów? A musiały to być głowy wybitnych mężów, może prawodawców i budowniczych, nocnych stróżów nie uwiecznia się portretami w kilkudziesięciotonowych głazach!), więc możemy sobie dowolnie spekulować.

Irlandia jednak przez wiele lat była uważana za europejską prowincję. Co prawda godzi się rzec, że w okresie od VII-mego do IX-tego wieku, kiedy w reszcie Europy ulubioną towarzyską zabawą rycerstwa było bicie złapanych w gaciech pcheł, właśnie w irlandzkich klasztorach przetrwało światło cywilizacji. Wszystko to - i wiele innych rzeczy, uświadamia nam gra Atlantis II - i robi to w sposób dyskretny, zapewniając grającemu znakomitą zabawę. W dodatku przedstawia graczowi bardzo ciekawe aspekty życia w danych krajach i epokach - w Irlandii naprawdę na wyżyny doprowadzono sztukę ilustracji ksiąg, a Aztekowie naprawdę mieli znakomitych matematyków i lepszy (dokładniejszy) od naszego kalendarz (jeżeli ktoś zarzuci ich kalendarzowi spory stopień komplikacji, to wystarczy powiedzieć, że u nas rok ma 365 dni, ale co czwarty jest przestępny, ale lata kończące się na zero przestępne nie są, a za to lata kończące się na dwa zera są jednak przestępne - więc też za proste toto nie jest).

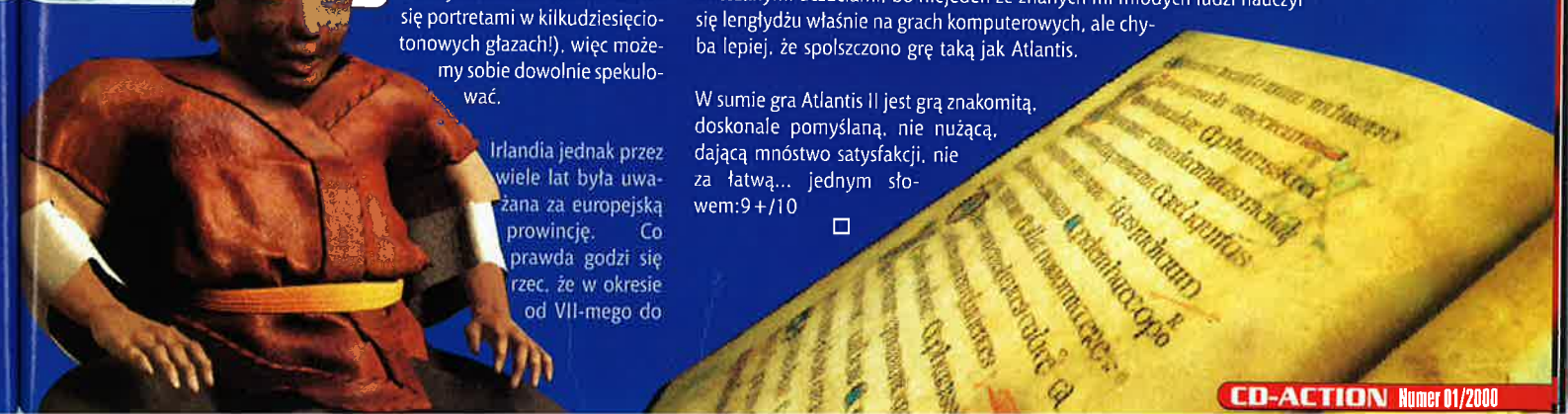
Twarze bohaterów są ujmujące, doskonale też postaci z gry potrafią mówić - co ciekawe, mówią po polsku, bo firma CD PROJEKT świetnie grę spolszczyła, za co należy się jej szefom, od wszystkich wielbicieli przygodówek pomiędzy Bugiem a Odromnysom, duża buźka!

Na koniec o oprawie muzycznej gry - jest wprost znakomita. Motywy muzyczne, charakterystyczne dla muzyki danego kraju, przerobiono tworząc znakomicie brzmiącą ilustrację muzyczną, która sama w sobie godna jest Złotej Płyty. Ilustracja do krajobrazów Zielonej Wyspy przypomina słynną melodię Greensleves (Balladę o Pani w Zielonych Rękawach), spopularyzowaną na całym świecie przez film "Jak zdobyto Dziki Zachód" i uznawaną od tej pory za ludową balladę amerykańską. Nie pierwsza to

rzecz, którą Jankesi podwędzili bez powoływania się na źródła (swego czasu sprzedawali kalifornijski "szampan", ostrzegając przed francuskimi imitacjami!). Melodie z Jukatanu są tak rdzennie meksykańskie, jak kukurydza i chili...a i reszta oprawy muzycznej wcale im nie ustępuje.

Dla porządku tylko jeszcze godzi się wspomnieć o interfejsie gry, prostym i logicznie zbudowanym, a także o znakomitym spolszczeniu gry, dokonanym przez zespół tłumaczy i aktorów zaangażowanych przez firmę CD PROJEKT. Wiem, że sprawa nie jest łatwa, bo miałem honor uczestniczenia w robieniu dialogów do polskiej wersji Baldur's Gate i wiem, jak karkołomne zadanie staje przed tłumaczami dialogów do gier komputerowych. Rzecz jest znacznie trudniejsza niż tłumaczenie książek. Tymczasem grę spolszczono doskonale. Lokalizacja gier powoli staje się normą, o której myślę z mieszanymi uczuciami, bo niejeden ze znanych mi młodych ludzi nauczył się lenglydżu właśnie na grach komputerowych, ale chyba lepiej, że spolszczono grę taką jak Atlantis.

W sumie gra Atlantis II jest grą znakomitą, doskonale pomyślaną, nie nużącą, dającą mnóstwo satysfakcji, nie za łatwą... jednym słowem: 9+/10 □



Mortal Kombat Story:

Nie ma już wśród nas tych, którzy pamiętaliby czasy równowagi. Czasy, kiedy dobro i zło współistniały obok siebie i żadne z nich nie zagrażało drugiemu. To nie mogło trwać wiecznie. W końcu nastąpiło nieuniknione. Naturalna równowaga została zachwiana. Zło zaczęło panoszyć się z coraz większą zuchwałością, pozostawiając swoje piętno w kolejnych wymiarach. Wydawało się, iż nic nie da się zrobić, że losy Ziemi są przesądzone. Po raz kolejny z pomocą przyszli bogowie. Ich interwencja nie była spowodowana litością, a jedynie troską o własne interesy. Utworzyli oni zasady organizacji turnieju Mortal Kombat, aby losy Ziemi oddać w ręce wybranych, w ręce dzieci smoka.

Paweł Omelko

Na rynku gier komputerowych nieustannie pojawiają się nowe tytuły. Niektóre z nich są lepsze, inne gorsze. Jedne zabłysną jak gwiazdy nocą na bezchmurnym niebie, jednak już za chwilę nikt o nich nie pamięta. Inne nawet nie mają szans wybicia się spośród dziesiątek jemu podobnych. Mimo to od czasu do czasu pojawiają się produkty, które nie pozwalają przejść obok nich spokojnie. Zazwyczaj wnoszą one coś nowego do gatunku. Ich fabuła sprawia, że zapominamy o rzeczywistości i przenosimy się w wykreowany przez nie świat. Niewątpliwie taką pozycją jest Mortal Kombat. Tytuł ten doczekał się siedmiu gier z serii (trzy następne w fazie tworzenia), czterech produkcji filmowych i mnóstwa gadżetów (koszulek, komiksów, figurek postaci itp.). Ale zacznijmy od początku.

Pomysł utworzenia narodził się w głowach dwóch młodych, zdolnych ludzi. Są nimi John Tobias i Ed Boon. Zachęceni możliwością stworzenia gry karate z digitalizowanymi postaciami przystąpili do dzieła. Podczas kreowania postaci i całego świata przedstawionego w grze, kierowali się w dużej mierze orientalną mitologią, kulturą Dalekiego Wschodu. Swoje dziecko nazwali Mortal Kombat i wysłali je w świat, nie wiedząc ile ono narobi zamieszania. W salonach automat z MK zajmował pierwsze miejsce pod względem grywalności, muzyki i grafiki. A do tego jeszcze postacie wyglądające tak prawdziwie, hektolitry krwi i brutalne wykończenia zwane Fatality. Nic dziwnego, że wkrótce pojawiły się konwersje tego przeboju na domowe maszynki, PC-ty i Amigi. A recenzje krytykujące brutalność gry jedynie zachęcały nowe oddziały kombatantów do sprawdzenia swoich sił w turnieju. Jednak moim zdaniem to nie brutalność i krwistość zadecydowały o sukcesie gry, chociaż nie wątpię, że mu w tym pomogły. Prawdziwy powód to świat w niej przedstawiony. Historia turnieju, na którym ważą się losy ludzkości. W skrócie przedstawia się ona następująco.

Reprezentantem zaświatów jest książę Shokan Goro. Jego wygrana spowodowałaby wcielenie Ziemi do królestwa Outworld'u. Tym razem turniej organizowany jest na wyspie Shang Tsunga (gospodarza turnieju, reprezentanta imperatora Shao Kahna), znajdującej się w samym centrum Zaginionego Morza. Jedyną szansą są ziemscy wojownicy, a konkretnie jeden z nich, Liu Kang, uczeń mnichów z klasztoru Shaolin, należący do bractwa Białego Lotosu. Od małego dziecka był przygotowywany do reprezentowania Ziemi w Mortal Kombat. Dwójka towarzyszących mu wojowników to Johny Cage - aktor, pragnący pokazać światu, że naprawdę potrafi walczyć i Sonya Blade - policjantka tropiąca członka organizacji Czarnego Smoka, Kano. Zadaniem tych dwoje jest raczej pomoc Liu Kangowi, bo tak naprawdę to na nim ciąży odpowiedzialność za przyszłe losy Ziemi. Przebiegowi turnieju przygląda się bacznym okiem Rayden, bóg piorunów. Ma on za zadanie pilnować, aby święte reguły turnieju nie zostały złamane.

Postacie w grze są zrobione perfekcyjnie i nie chodzi mi tu bynajmniej jedynie o stronę graficzną (której nie mam nic do zarzucenia), tylko o nadanie im swoistych cech oraz stworzenie ich przeszłości w taki sposób, aby można było uwierzyć, że to się naprawdę kiedyś zdarzyło. To właśnie te cechy produktu zadecydowały o jego końcowym sukcesie. Więc nikt chyba nie był zaskoczony, gdy po ponad roku pojawiła się część druga.

Liu Kang pokonał księcia Goro, a następnie samego Shang Tsunga. Pokonany czarnoksiężnik wybłagał u boga Shao Kahna wskrzeszenie, ten z kolei podarował mu dawno utraconą młodość. Kolejny turniej zostanie zorganizowany w zaświatach, pod czujnym okiem Shao, a miejsce pokonanego Goro zajmie Kintaro.

Tak przedstawiałaby się fabuła rozpoczynająca część drugą smoczego turnieju. Wprowadzono kilka innowacji w porównaniu z poprzednią częścią. Są nimi nowe typy wykończeń, a raczej zakończeń, walki. Mowa tu o Babalitach i Friendshipach. Niektórzy twierdzą, że zabieg ten miał na celu rozładowanie napięcia, spowodowanego olbrzymią dawką przemocy, zawartą w części pierwszej. I chyba poniekąd mieli rację. Fatality w MK2 nie są już tak obrzydliwe (jeden z wyjątków to rączki Jax'a) i raczej mało prawdopodobne (połykanie kolesia i wypluwanie jego kości czy zjadanie głowy). Jednak nieprawdą byłoby twierdzenie, że dwójka nie dorównuje poprzedniczce. Są bowiem tacy, którzy uważają, że to najlepsza część cyklu. Przejdźmy jednak do postaci. Sporo nowych twarzy, jednak zachowano schemat tworzenia bohaterów. Każdy posiada niebanalny rodowód, wrodzone lub nabyte zdolności oraz osobisty powód uczestniczenia w turnieju. Nasza uwaga jednak skupia się na wojowniku w kapeluszu. Bowiem to on będzie gwiazdą wieczoru. Kung Lao, bo tak brzmi jego imię, jest mnichem Shaolin i członkiem bractwa Białego Lotosu. Jest również potomkiem legendarnego Kung Lao, który został pokonany przez księcia Goro. Staje, wraz z Liu Kangiem, po stronie Ziemi, aby bronić jej interesów. Na uwagę zasługują również areny, na których odbywają się walki. Są niezwykle dopieszczone, z dbałością o najmniejsze szczegóły. Wszystkie wymienione składniki przyczyniły się do tego, że i ta część gry stała się przebojem oraz niezwykle dochodowym produktem.

Mija rok i znowu zawiało smoczym chłodem. Tym razem nadciąga z podwójną siłą. Część trzecia gry pojawia się mniej więcej w tym samym czasie, gdy na ekrany kin wchodzi film Mortal Kombat, traktujący o wydarzeniach z części pierwszej gry. Najpierw zajmijmy się jednak grą.

Znudzony ciągłymi walkami w kolejnych turniejach, Shao Kahn próbuje przejąć Ziemię podstępem. Do tego celu posłużył się, zmarłą przed wiekami, żoną Sindel. Czarownicy Shao spowodowali, że Sindel odrodziła się na Ziemi. Otwarła tym samym Bramę Wymiarów między Ziemią a Zaświatami. Khan zaczął zabierać dusze wszystkim mieszkańcom Ziemi. Jednak w śród nich znalazły się dusze, nad którymi zawładnąć nie mógł. Byli to wojownicy wyrażający chęć walki w kolejnym turnieju. Jednak tym razem nie mogli liczyć na pomoc Raydena, gdyż Ziemia znajdowała się w rękach bogów Zaświatów.

Wyraźnie widać w niej kompleks części pierwszej. Gdyby porównać MK i MK3, można by było rzec, że to dwie różne gry (łączy je jedynie to, że obie są grami karate, no i oczywiście fabuła). Mortal trzeci pozbył się niemal całkowicie realizmu. To już nie jest wyrywanie kręgosłupów, serc czy głów. Zastąpiono je zgniatarką hydrauliczną, wysadzaniem przeciwnika razem z całą Ziemią czy zrywanie ciała ze szkieletu za pomocą krzyku. Rozładowywanie napięcia po części pierwszej trwa. Dodano dwa rodzaje zakończeń, Animality i Mercy. Mercy to dodanie przeciwnikowi jeszcze trochę energii, aby kontynuować walkę :(. Animality - zawodnik zmienia się w zwierzę i pokazuje swój stosunek do przegranego: co tu dużo mówić, dla mnie mogłoby ich nie być. Zmiany (na gorsze?) nie ominęły także wojowników, gdzieniegdzie kręcą się jakieś blaszaki, cyborgi z klanu Lin Kuei. Na koniec rozważań nad panem trzecim, chciałem dodać, że moje niezadowolenie nie wynika z wykonania gry (muzyka, grafika i miód są naprawdę na wysokim poziomie), lecz z poważnego zachwiania realności rozgrywek.

Childrens of dragon

Rozczarowanie MK3 w pełni wynagrodził mi film Mortal Kombat. Z pewną dozą nieufności podszedłem do tego tytułu, jak się później okazało zupełnie bezpodstawnie. Jest to naprawdę świetny film karate, a do tego jeszcze osadzony w realiach mojej ulubionej gry. Dużym plusem jest to, że twórcy filmu trzymali się fabuły, jaką narzucili im twórcy gry, i nie tworzyli wydarzeń wyssanych z palca. Dobór i gra aktorów jest na wysokim poziomie. W rolę Raydena wcielił się sam Lambert. Wygląd postaci w dużej mierze odpowiada tym z gry, także ich ciosy specjalne zostały przeniesione na duży ekran. Całość wypada lepiej niż dobrze, a jeżeli przypomnieć sobie Street Fighter'a, to nawet bardzo dobrze.

Mijały kolejne dni, a wszystkie znaki na ziemi i niebie wskazywały na to, że pojawi się Mortal Kombat 4. Zanim jednak to nastąpiło, doznaliśmy istnego nawału smoczych produktów. Na rynku pojawił się animowany film MK o podtytule "Początek podróży". Jego zadaniem nie było odniesienie sukcesu kasowego, a jedynie przybliżenie mortalowym maniakom (miło mi:)) wydarzeń, mających miejsce przed pierwszą częścią gry. Kolejne pozycje z serii MK to dwie gry, Ultimate Mortal Kombat 3 i Mortal Kombat Trilogy. Dały one ukojenie dla osób rozpaczliwie oczekujących nadejścia trójwymiarowej czwórki. Ich wtargnięcie na rynek nie wywołało zamieszania w fabule kolejnych turniejów, bowiem nie należy ich traktować jako samodzielnych produkcji, lecz jako: w pierwszym przypadku rozszerzenie MK3, a w drugim jako połączenie wszystkich poprzednich części (MK, MK2, MK3, UMK3). Obie gry nie wnoszą wiele nowego, jednak wydaje się, że są obowiązkową pozycją dla każdego miłośnika smoczej serii. A zwłaszcza, jeżeli chodzi o MK Trilogy.

Czas płynął nieubłaganie. Prasa komputerowa, co pewien czas podgrzewała atmosferę wokół tworzonej, czwartej części gry. Gra ma być osadzona w pełnym trójwymiarze, a przy tym nie stracić ani trochę ze swojej miodności (super). Tymczasem, przechodząc obok kina, zauważyłem afisz zapraszający do obejrzenia filmu, sequela MK. Zachęcony poprzednią częścią, kupiłem bilet i zasiadłem w fotelu. Film zaczyna się dokładnie w momencie, w którym zakończył się poprzedni. Pojawia się Shao Kahn wraz ze swoimi generałami. Wszystkiemu towarzyszą wspaniałe efekty specjalne. Myślę sobie: zapowiada się interesująco. Po dwóch godzinach wychodzę z kina, lecz nie czuję zachwytu tylko rozczarowanie. Dlaczego? Zabrakło tego, co pozwoliło poprzedniej części odnieść sukces. Tak, chodzi o fabułę, której ta część praktycznie nie posiada. Film jest jedynie połączeniem kilkunastu scen walk. Można to skomentować w następujący sposób. Zachęceni powodzeniem poprzedniej części, panowie reżyserzy postanowili nakręcić sequel. Pomyśleli sobie: nakręcimy kilka walk, dodamy efekty specjalne i szczyptę fabuły, damy mu nazwę Mortal Kombat i powinien się sprzedać. Guzik prawda. MK nie przyniósł już takich dochodów, jak część poprzednia. I bardzo dobrze. Być może zostanie to potraktowane jako nauczka i spowoduje, że kolejna część będzie o niebo lepsza (a ta podobno zbliża się wielkimi krokami).

Przed premierą swojego najmłodszego dziecka (MK4), panowie z Midway postanowili zaserwować nam jeszcze jeden smoczy tytuł. Dokładnie mówiąc, jest to pierwsza część nowej podserii, nazwanej MK Mythologies. Głównym inicjatorem tego pomysłu był sam John Tobias. Gra ta nosi podtytuł Sub-Zero, jak więc można wywnioskować traktuje o losach członka klanu Lin Kuei, o tak samo brzmiącej nazwie. Tytuł ten ma również za zadanie przedstawienie nowych postaci, które będą grały pierwsze skrzypce w nadchodzącej, czwartej części MK. Z całą odpowiedzialnością mogę powiedzieć, że tytuł ten zasługuje na uwagę fanów serii. Grafika jest naprawdę śliczna (a w szczególności tła). Kolejne etapy przeplatają się z przerywnikami filmowymi, co w świetny sposób tworzy stronę fabularną gry. Nie jest to już jedynie gra karate. Można nawet powiedzieć, że jest to platformówka z elementami walki. To nawet dobrze, przez to seria MK została urozmaicona. Miło jest, po tysiącu odbytych walk, poskakać sobie lodowym wojownikiem po naprawdę ładnie wykonanych poziomach.

I oto stało się. Długo oczekiwana czwórka pojawiła się. Poprzedzona olbrzymią kampanią reklamową w zawrotnym tempie znika ze sklepowych półek. I nie ma się czemu dziwić. Autorzy od dawna zapowiadali powrót do mrocznego klimatu, jaki towarzyszył części pierwszej, zrezygnowania z wszystkich dodatkowych wykończeń. Zostało tylko to, co bawi najbardziej: pomysłowe, ładnie wykonane i krwawe Fatality. Walki nie straciły nic ze swojej starej miodności, mimo iż areny i postacie są trójwymiarowe. Każda postać otrzymała broń, którą może w dowolnym momencie wyjąć i zacząć okładać nią przeciwnika. Miłe, ale nie niezbędne. Jeżeli jesteśmy już przy postaciach, to ciekawe czemu wśród wojowników nie znalazł się żaden z MK3? Powód, poprawienie realizmu rozgrywek? Na uwagę zasługuje również wykonanie postaci, którymi jestem naprawdę mile zaskoczony (najlepszy wg mnie jest wygląd Reptile'a). Także część fabularna zasługuje na duże brawa. Chodzi mi oczywiście o filmiki. Każda postać ma swój własny, który opowiada o jej losach po turnieju. Muzyka i samplowane odgłosy są naprawdę na wysokim poziomie i w świetny sposób budują atmosferę walki. Jedyne, co naprawdę zostało spaprane, to inteligencja komputerowego przeciwnika. Jest ona na zbyt niskim poziomie. Lecz w sumie jest to naprawdę udana część serii i warto poświęcić jej więcej uwagi niż MK3.

Teraz chciałbym zatrzymać się na chwilę przy nowym serialu, który jest wyświetlany od września w jednej z rodzimych stacji TV. MK: CONQUEST został stworzony przez ten sam zespół, co filmy. Opowiada on o losach Kung Lao, który po wygraniu turnieju ma za zadanie wyszkolić wojowników na kolejny Mortal Kombat. Dowiadujemy się szczegółów o pochodzeniu postaci znanych nam z gry (Sub-Zero, Scorpion czy Noob Saibot). Dobór aktorów jest wg mnie jak najbardziej trafny. Po prostu pasują do powierzonych im ról. Kung Lao, w jego zmaganiach z imperatorem, towarzyszą: była złodziejka Taja i wygnany strażnik Siro. Wspólnie niweczą podstępne plany Shao Kahna i Shang Tsunga. Serial w znacznym stopniu poszerza nasze wiadomości o mortalowym świecie. Gdy piszę te słowa, pierwszy sezon powoli dobiega końca. Drugi jest już ukończony, lecz brak informacji, czy został zakupiony przez wspomnianą wcześniej telewizję. Jednak nie traćmy nadziei na jego ujrzenie, bowiem serial ma dość dużą oglądalność. [Od redakcji: polemizowalibyśmy na temat jego poziomu - zdaniem większości redakcji serial jest raczej żenujący].

Kończąc moje rozważania na temat produktów Mortal Kombat, chciałbym powiedzieć parę słów na temat zbliżających się gier. Pierwszą z nich, która obecnie powinna być już na rynku, jest MK Gold. Jest to usprawniona wersja MK4, przygotowana specjalnie na nową konsolę Segi Dreamcast'a. To, co w niej znajdziemy to MK4 plus lepsza grafika, plus nowe postacie i areny. Jak się będzie prezentowała w praktyce, przekonamy się już wkrótce. Kolejny nadchodzący produkt, to druga część mortalowej podserii MK Mythologies. Jej podtytuł to SECIAL FORCES. Jest to opowieść o wzmaganiach Jax'a i Soni z grupą przestępczą Czarny Smok. Gra, w swej wczesnej fazie produkcji, była pokazywana na zeszłorocznym E3. Powiem szczerze, to, co zaprezentowali panowie z Midway na pewno nie przysporzy im nowych klientów. Jednak pocieszyć się można tym, że gra jest nadal w produkcji i wierzyć, że efekt końcowy mile nas zaskoczy. Ostatnią smoczą pozycją, jaka jest obecnie tworzona, jest MK5. Nie wiadomo o niej za wiele. Jedynie tyle, że będzie również trójwymiarowa, a automat na którym ma hulać zaopatrzony jest w kartę ZEUS 2, czterokrotnie szybszą od swojej poprzedniczki. Wspominano także coś o postaciach, których ma być podobno... dużo.

Nadeszła pora, aby wynurzyć się ze świata Mortal Kombat i wrócić do rzeczywistości. Na zakończenie chciałem podkreślić, że zadaniem powyższego tekstu nie było dokładne i wnikliwe opisanie wszystkich produktów MK. Jego celem było przybliżenie osobom, które nie miały nigdy do czynienia z serią (a są w ogóle takie:)), tego cudownego świata. Natomiast dla osób, które tak jak ja uważnie śledzą każde wydarzenie w mortalowej krainie, może być próbą ich uporządkowania. Bowiem, jak widzicie, wiele się w niej dzieje. Teraz gorący apel do miłośników Mortal Kombat, aby wyrazili swoje zdanie na temat tego artykułu i odpowiedzieli na pytanie, czy chcieliby, aby temat ten został rozwinięty w kolejnych numerach CDA. Na kopercie dopiszcie duż litery MK, aby było wiadomo, że trafić on powinien w moje ręce. Mam nadzieję, że wkrótce znowu się spotkamy.

Ps. Przypominam o zmianie adresu redakcji! Nowy adres macie w stopce redakcyjnej w pobliżu wstępniaka. □

Civilization call to

Chyba każda osoba mająca styczność z komputerami słyszała o grze Civilization. Była ona niesamowitym hitem, przez wiele lat utrzymywała się w czołówkach rozmaitych sondaży. Nic więc dziwnego, że pojawiły się kontynuacje - najpierw Civilization II, a wreszcie Civilization: call to power.

Artur Okoń

Wprowadzenie

Najnowszy produkt Activision miał być ukoronowaniem całej serii. Zamknąć lata dziewięćdziesiąte i wprowadzić nas w XXI wiek. Gra została mocno zmieniona. Trudno oceniać, czy wyszło jej to na dobre. Ja osobiście jestem rozczarowany, spodziewałem się czegoś więcej....No ale nie wybrzydzajmy, i tak jest ona jedną z ciekawszych pozycji na rynku.

Początki

Są bardzo trudne. Nawet mistrzowie poprzednich części będą mieli problemy. Został kompletnie zmieniony interfejs. Przystosowanie się do nowego zajmie trochę czasu.
Warto nauczyć się skrótów klawiszowych. Ułatwią nam one obsługę i wpłyną na dynamikę gry. Do najważniejszych należą:

Dla jednostek:

Fortyfikacja - f
Wyładowanie ładunku - u
Zakładanie miasta - b
Plądrowanie - p
Bombardowanie - B
"Zamrożenie" jednostki - s
Brak rozkazów dla jednostki - spacja

Ogólne:

Następna tura - A
Przybliżenie widoku mapy - +
Oddalenie widoku mapy - -
Włączenie / wyłączenie kosmosu - S
Szybki save - #
Szybki load - $
Wyjście z gry - Q

Trochę tego dużo, ale łatwo je zapamiętać.

To samo miejsce: na początku...

Start, Start, Start

Najlepiej jest zacząć grę od poziomu trudności Warlord. Nie jest on taki banalny jak Chieftain, ani tak zabójczy jak Diety. Gdy nabierzemy już wprawy, podnosimy poziom trudności o dwa. Tylko wygrana na Diety daje prawdziwą satysfakcję. Polecam zacząć rozgrywkę na mapie największej z możliwych, z dużą ilością przeciwników. Gwarantuje to nam ciekawszą zabawę.
Dobrze, zaczęliśmy rozgrywkę. Pierwszą rzeczą, jaką musimy zrobić, jest założenie miasta. Robimy to już w pierwszej turze, nie błąkamy się po mapie. Musimy szybko założyć jak najwięcej miast. W przyszłości będzie to bardzo procentować. Ja stosuję zasadę "sztafety", tzn. buduję w jakimś mieście osadnika, szybko zakładam nowe miasto, które od razu tworzy kolejnego osadnika i tak cały czas. Ta metoda jest troszkę ryzykowna, ale to ryzyko się opłaca. Jeśli chcemy stworzyć naprawdę silną cywilizację, będziemy potrzebowali ok. 10 miast. Oczywiście możemy mieć ich i 50, lecz wtedy nasza rozgrywka bardzo się skomplikuje, a i czas gry wydłuży się znacznie. Mniejszej liczby miast łatwiej bronić. Przy planowaniu miast trzeba wziąć również poprawkę na to, że przynajmniej kilka uda nam się zdobyć.

Budowle, budynki, budyneczki

Świadczą one o sile naszego miasta. Bardzo ważna jest kolejność, w jakiej będziemy je budować. Dla wszystkich leniwych przedstawię optymalną (jeśli nie prowadzimy jakiejś długotrwałej wojny) kolejność:
1-Settler, 2-jednostka defensywna do obrony miasta, 3-Granary, 4-Mill, 5-Factory, 6-Robotic Plant, 7-Nuclear Plant, 8-Drug Store, 9-Security Monitor, 10-Incubation Center, 11-Fusion Plant, 12-Recycling Plant, 13-City Wall, 14-Aqueduct, 15-Beef Vat, 16-Courthouse, 17-Academy, 18-Marketplace, 19-University, 20-Bank, 21-Publishing House 22-Forcefield, 23-Computer Center, 24-City Clock, 25-Eco Transit, 26-Bio Memory Chip, 27- Television

Oczywiście nie wszystkie budowle będą dostępne na początku. Jeśli nie możemy budować np. Factory, to przechodzimy do pozycji kolejnej, jeśli i tej nie możemy, to zabieramy się za następną, i tak aż do skutku. Gdy pojawi się wynalazek umożliwiający nam budowę Factory, przerywamy aktualną produkcję i zmieniamy na Factory. Wszystko jasne?

Jak już pewnie zauważyliście, na początku listy znajdują się budynki dające nam przyrost produkcji. Świadomie pominąłem ulepszenia poprawiające nastroje w mieście (Temple, Cathedral itd.) i zmniejszające problemy z przeludnieniem. Zamiast nich opłaca się wybudować jeden z Cudów.
Tak, to one kształtują nasz obraz w oczach wrogów. Buduje się je długo, lecz zazwyczaj są tego warte.
Przedstawię 10 absolutnie najważniejszych (wraz z wynalazkami, które umożliwią nam ich budowę):
1. Stonehange - astronomy, 2. Labyrinth - shipbuilding, 3. Forbidden City -engineering, 4. London Exchange - economics, 5. Edison's Lab - electricity, 6. Genome Project - genetics, 7. Sensorium - neural interface, 8. Gaia Controller, 9. Esp Center - subneural ad, 10. Wormhole Sensor - wormholes.

Nie możemy dopuścić, aby nasi konkurenci wybudowali któryś z nich przed nami.

Kolejną bardzo ważną sprawą są

Roboty publiczne

Określane w grze jako PW. Nadeszła rewolucja. Już nie wystarczy wybudować sobie settlera i czekać, aż ten pobuduje nam drogi, kopalnie, nawodni pola. Przekształcanie terenu w CCtP jest utrudnione i wymaga ogromnych nakładów. Punkty PW zyskujemy kosztem zmniejszenia produkcji. Trzeba z tym bardzo uważać, bo można kompletnie zatrzymać rozwój naszej gospodarki. Ja osobiście stosuję taką zasadę, że na początku w ogóle nie przeznaczam punktów produkcji na PW. Dopiero gdy w jakimś mieście nie bardzo mam co budować (tzn. żadnego budynku z listy, którą podałem wam wcześniej), wtedy zmieniam produkcję na PW (w zakładce build wybieram Infrastructure (musimy wynaleźć engineering).
Daje to sporo PW bez ingerencji w gospodarkę produkcyjną reszty moich miast. Tak w ogóle to po wybudowaniu jednostek Corporate Branch problem PW przestaje istnieć, ale o tym później.

...w trakcie...

...i na koniec

Na pytanie, jak przekształcać teren, jest tylko jedna odpowiedź - skutecznie. Trzeba unikać błędów typu - budujemy drogę w lesie, potem wycinamy las. Takie postępowanie zniszczy również naszą drogę - na to wpływu nie mamy. Pierwszą zmianą terenu, jaką przyjdzie nam wykonać, będzie wybudowanie kopalni w górach. Da to porządnego "kopa" produkcyjnego naszym miastom. Gdy problem produkcji

power

będzie w miarę rozwiązany, zajmujemy się żywnością. Najpierw zmieniamy kilka pól wokół miasta na łąki (grassland). Później budujemy tam farmy. Trzeba pamiętać o zasadzie równowagi. Znaczy to mniej więcej tyle, że przekształcamy teren równomiernie wokół wszystkich miast. Korzyści takiego postępowania szybko zauważycie. Dla utrudnienia w grze istnieje kilka typów farm, kopalni itd. Wraz z rozwojem nauki mamy dostęp do coraz bardziej nowoczesnych rozwiązań. Oczywiście trzeba je wprowadzać w życie, lecz i tu jest pewna zasada: zanim podejmiesz decyzję o wybudowaniu nowej, lepszej kopalni na miejscu starej - sprawdź, czy wszystkie twoje miasta mają już kopalnie. Jeśli tak nie jest, to zamiast budować nową na miejscu starej, wybuduj ją w miejscu, gdzie nie ma żadnej! Różnica w kosztach jest niewielka. Tak samo po-

Budowanie w kosmosie też jest opłacalne.

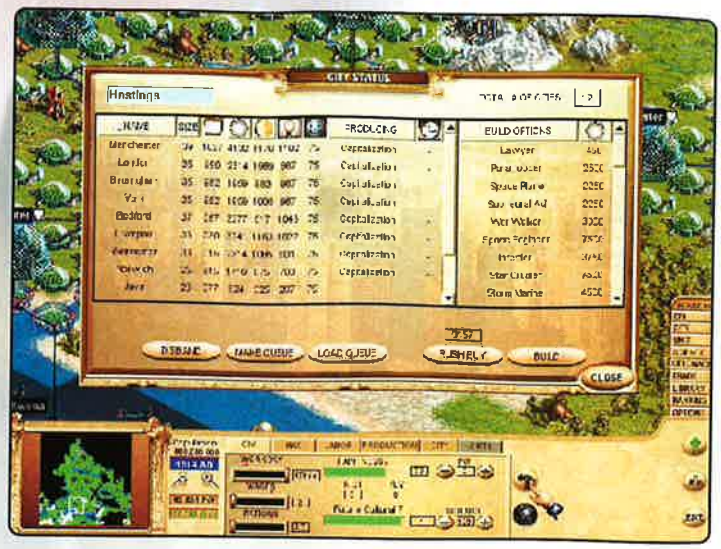
stępuj z farmami. Tak w ogóle to opłaca się wstrzymać z budową farm i poczekać na ich wydajniejszą wersję (advanced farms - dostępne wraz z odkryciem Agricultural Revolution). Wspomnę tu również o rzeczy banalnej (a jednak nie do końca) - farmy można budować tylko na terenach mających kontakt z wodą lub z innymi farmami (przynajmniej "po skosie").

Na zakończenie kilka słów o drogach. Umożliwiają one tylko szybsze poruszanie naszym jednostkom (w poprzednich częściach dawały jeszcze wiele innych korzyści). Dlatego bez sensu jest ich budowanie na wszystkich polach otaczających nasze miasta. Powiem więcej, jest to bardzo niebezpieczne podczas agresji na naszą cywilizację, bo zapewnia to przeciwnikowi dużą mobilność na naszych terenach. Drogi i koleje budujemy w miejscach, gdzie są niezastąpione (tak aby łączyły poszczególne nasze miasta).

Handel

Bardzo ważny na początku gry, potem trochę traci na znaczeniu. Trzeba jak najszybciej wybudować karawany i utworzyć szlaki handlowe. Bardzo pomocne jest tu wybudowanie cudu Labirynth. Pozwoli on nam zakładać szlaki handlowe bez budowania karawan. W sprawach dotyczących handlu należy pamiętać przede wszystkim o dwóch rzeczach: po pierwsze, każdy towar ma taką samą cenę. Nie ważne, czy handlujesz krabami, czy rubinami, i tak zarobisz tyle samo. Po drugie, towary osiągną większe ceny (a ty zyski), gdy będziesz je magazynował w jednym mieście. Znaczy to mniej więcej tyle, że gdy w pięciu miastach mamy dostęp do np. krabów, to wybieramy jedno i zwozimy je do niego. W ten sposób osiągną one większą cenę. Przy wyborze miasta, w którym będziemy magazynować nasze dobra, sugerujemy się tym, jak dużo określonego towaru się już w nim znajduje (oznacza to, że jeśli miasto A ma dwa pola z krabami, a miasta C,D,E po jednym, to zwozimy kraby do A). Pamiętajmy o tym, że dane miasto może mieć maksymalnie 4 szlaki handlowe.

Co do handlu zagranicznego, to też można tu zarobić. Jeśli np. tylko w jednym naszym mieście mamy dostęp do rubinów i nie mamy gdzie ich wozić, to wystawiamy ofertę sprzedaży. Ja zwykle ustalam cenę na 30. Natomiast jeśli inna cywilizacja chce sprzedać jakiś towar, którego na naszych ziemiach jest dużo - od razu kupujemy. Rozsądną ceną, jaką zapłacimy, jest maks. 40.



Prawidłowo rozwijająca się cywilizacja.

Typy rządów

Tak oto dobrnęliśmy do ultra ważnej sprawy, jaką bez wątpienia są rodzaje rządów. Tu sprawa się nieco komplikuje, bo nie ma idealnego ustroju (w poprzednich częściach była to demokracja). Łatwo za to wskazać ustroje złe. Najgorszym jest oczywiście Anarchia (Anarchy). Trzeba się jej wystrzegać. Niestety, pojawia się ona zawsze (na szczęście przejściowo) przy każdej zmianie rodzaju rządów. Kolejnym złym pomysłem jest Tyrania (Tyranny). Należy jak najszybciej ją zmienić. Monarchia (Monarchy) też nie jest najlepszym rozwiązaniem. Najciekawszym z początkowych ustrojów jest Teokracja (Theocracy). Jej bardzo dużym plusem jest fakt, że możemy ją bardzo szybko wprowadzić w życie (potrzebne nam będą tylko dwa odkrycia -Religion i Theocracy). Zawsze trzeba zaczynać rozgrywkę w ten sposób!!!!! Teokracja umożliwi nam szybki rozwój naukowy, da przewagę nad przeciwnikiem już na starcie. Kolejnym krokiem w naszych ustrojach jest Republika (Republic). Gwarantuje kolejny "skok" naukowy. A później zaczynają się prawdziwe problemy. Pojawia się (w bardzo krótkich odstępach czasowych) kilka równoprawnych kandydatów do tytułu najlepszego ustroju. Nasz wybór zależy od tego, jakie mamy cele. Jeśli nastawiamy się na produkcję - to wybieramy Komunizm (Communism), jeśli na podbój militarny, to Faszyzm (Fascism), jeśli zależy nam na wzroście populacji i rozwoju nauki - Demokrację (Democracy) lub Republikę Korporacyjną (Corporate Republic). W końcowym okresie gry zmieniamy nasz system na Ekotropię (Ecotopia) - doskonała do wojny, Technokrację (Technocracy) - charakteryzującą się wysoką produkcją - lub Wirtualną Demokrację (Virtual Democracy) - optymalna dla rozwoju nauki.

To właśnie od naszego ustroju zależy rozwój naszej cywilizacji. Warto dokładnie przeanalizować poszczególne ustroje.

Gdyby zrobić małe podsumowanie (przyznawać punkty: tragicznie - 0, źle - 1, przeciętnie - 2, dobrze - 3, znakomicie - 4) to rezultaty byłyby takie: miejsce 12 - anarchia - 0; 11 - tyrania - 5; 10 - monarchia - 8; 9 - republika - 9; 8, 7, 6 - teokracja, komunizm, demokracja - 10; 5 - faszyzm - 12; 4, 3, 2 - ekotopia, technokracja, wirtualna d. - 13; 1 - republika k. - 14.

Z tego zestawienia wynika, że najlepszym (najbardziej uniwersalnym) ustrojem jest Republika Korporacyjna. Kolejnym argumentem świadczącym na jej korzyść jest fakt, że jest ona stosunkowo szybko dostępna. Niestety, ustrój ten jest mało skuteczny, jeśli chodzi o rozwój nauki.

Podsumowując: Jak najszybciej przejdź na Teokrację, potem - jeśli zajdzie potrzeba - na Republikę. Później, w zależności od naszych celów (rozwój, walka, produkcja), wybieramy Demokrację, Faszyzm, Komunizm. Gdy tylko pojawi się możliwość zmiany na Republikę Korporacyjną - korzystamy z niej. W końcowym okresie gry dokonujemy kolejnej zmiany na Ekotopię, Technokrację lub Wirtualną Demokrację (tak jak wcześniej, zależy to od celów, jakie stawiamy naszej cywilizacji).

Ustroje

Ustrój	złoto	przyrost naturalny	wojsko	produkcja	nauka	% na naukę
Anarchia	tragicznie	tragicznie	tragicznie	tragicznie	tragicznie	0%
Tyrania	źle	tragicznie	przeciętnie	przeciętnie	tragicznie	50%
Monarchia	źle	źle	dobrze	przeciętnie	źle	50%
Teokracja	dobrze	źle	przeciętnie	dobrze	źle	50%
Republika	przeciętnie	źle	źle	dobrze	przeciętnie	60%
Komunizm	źle	przeciętnie	dobrze	znakomicie	tragicznie	60%
Faszyzm	źle	przeciętnie	znakomicie	dobrze	przeciętnie	70%
Demokracja	przeciętnie	przeciętnie	źle	przeciętnie	dobrze	70%
Republika k.	znakomicie	przeciętnie	przeciętnie	dobrze	dobrze	60%
Ekotopia	dobrze	dobrze	dobrze	źle	dobrze	80%
Technokracja	przeciętnie	przeciętnie	przeciętnie	znakomicie	dobrze	80%
Wirtualna d.	dobrze	znakomicie	źle	źle	znakomicie	100%

Na handlu też można dużo zarobić.

Dyplomacja

Niestety, jest najgorzej dopracowanym elementem gry. Przeciwnicy zachowują się nielogicznie, perfidnie łamią traktaty pokojowe. Mimo iż twoja cywilizacja jest 1000 razy silniejsza od przeciwnika, to i tak rzucają się z muszkietami na twoje statki kosmiczne.
Ciężko jest zmusić kogoś do współpracy czy respektowania wzajemnych układów. Zdarzają się dziwne przypadki typu: obca cywilizacja daje tobie w zamian za pokój np. 1000 złota, a w następnej turze cię atakuje. Kompletną głupotą jest podpisywanie paktów militarnych. Głupi sojusznik podejdzie jednostkami pod twoje miasto i ufortyfikuje je na twoich polach uprawnych. Miasto nie może z nich już korzystać. Jest to ogromny krok wstecz (już w civ2 było to lepiej rozwiązane). Kolejną wadą paktów jest to, że jedynym sposobem na ich rozwiązanie jest agresja. No, to już chyba przesada.
Istnieją dwa tryby postępowania w kontaktach z przeciwnikiem:
albo za pomocą siły niszczymy wszystkich naszych sąsiadów (np. w obrębie kontynentu).
albo obstawiamy naszymi jednostkami strategiczne granice i się od nich izolujemy.
Gdy tylko jakaś obca jednostka podejdzie pod nasze miasto, żądamy wycofania się z naszego terytorium (stop trespass).

Na wojnie

Ponieważ nasze stosunki z sąsiadami będą prawie zawsze napięte, trzeba odpowiednio zadbać o nasze siły militarne. Na wstępie od razu uprzedzę, że znana wszystkim z poprzednich części strategia - wybić wszystkich przeciwników, zostawiając im tylko jedno miasto - w Cctp nie sprawdza się. Oczywiście podboje terytorialne są opłacalne, ale trzeba zachować umiar.
Ja sam jestem wyznawcą ideologii pokojowego rozwoju, według mnie jest on o wiele bardziej skuteczny niż polityka silnej pięści. Wydatki na wojsko są zawsze duże, utrzymanie jednostek też sporo nas kosztuje. Opóźnia to nasz przemysł, niekorzystnie wpływa na rozwój nauki.
No ale wy możecie być innego zdania. Na wojnie trzeba się znać, ot, tak dla celów obronnych.
Pierwszą sprawą jest stosowanie zasady - armia w kupie silna. Skończyły się czasy, gdy budowaliśmy sobie jeden czołg, podjeżdżaliśmy pod wrogie miasto i przez kilka tur tłukliśmy słabsze jednostki. Teraz nasz super nowoczesny czołg mogą zniszczyć dwie jednostki łuczników !!!!.
Sprawa druga - właściwa konfiguracja jednostek. Nie należy się zbytnio sugerować współczynnikami oddziałów. Lepiej jest się skoncentrować na ich dodatkowych umiejętnościach. Nie prowadźmy do walki armii złożonej np. z pięciu czołgów. Są wprawdzie one silne, szybkie i wytrzymałe, ale dość mało skuteczne "na dystans". Należy mieszać jednostki kilku typów, da to znakomite efekty. Nasza idealna armia powinna składać się z:
Dyplomaty (lub Szpiega) - przenikniemy do wrogiego miasta i zobaczymy, jak silną ma obronę. Slavera - pokonane jednostki pojawią się w naszych miastach jako niewolnicy, jednostek z umiejętnością Bombard - na odległość osłabią wroga, kilku jednostek rażących podczas bitwy na duży dystans i kilku jednostek dobrych w walce w zwarciu.
Ta taktyka gwarantuje nam 100% zwycięstwo.

Nasz "wysysacz" przy pracy.

Ważną rzeczą jest moment, w jakim zdecydujemy się przystąpić do wojny. Najlepiej gdy mamy przewagę technologiczną, dysponujemy bronią, jakiej wróg nie posiada. Jeśli natomiast przewaga technologiczna jest po stronie przeciwnika, to jedyną naszą szansą jest atak z zaskoczenia.
Jednak to nie wojny militarne są w Cctp najsilniejszą bronią. O wiele bardziej przydają się wojny zakulisowe.
Jednostek, które nam to umożliwiają, występuje w Cctp mnóstwo. Przedstawię najciekawsze (wraz z wynalazkami pozwalającymi na ich tworzenie).

Slaver - Toolmaking - po prostu łowca niewolników. Arcyważna jednostka na początku rozgrywki. Każde miasto powinno mieć jednego łowcę. Wybieramy się nim pod obce miasta i w każdej turze pozyskujemy tanią siłę roboczą. I do tego nie pogarsza to stosunków miedzy obiema cywilizacjami. Uwaga na obcych łowców niewolników. Mury ochronne (City Walls) chronią nas przed nimi w 100%

Cleric - Theocracy - Przekonuje obywateli obcych cywilizacji, że nasza wiara jest jedyną słuszną. Dzięki temu 20% przychodów miasta trafia do naszej kasy. Klerycy potrafią też manipulować nastrojami (happy) obcych cywilizacji.

Teleevangelist - Mass Media - Udoskonalony kleryk, wysysa 40% przychodów obcych miast.

Diplomat - Bureaucracy - znakomicie szpiegują, widzą wrogie jednostki "niewidzialne", takie jak np. Slaver czy Cleric. Potrafią zakładać ambasady, które są skarbnicą wiedzy o naszych potencjalnych wrogach.

Spy - Nationalism - kradnie wynalazki, podburza tłumy do rewolucji, szpieguje, wysadza bomby atomowe.

Cyber Ninja - Neural Interface - udoskonalona wersja szpiega.

Corporate Branch - Corporation - bez wątpienia najważniejsza jednostka w grze!!! Musimy jak najszybciej (jako pierwsi) wynaleźć Corporation. Jednostka ta zakłada w miastach przeciwnika filie naszych korporacji, dzięki temu 50% produkcji miasta trafia na nasze konto!!! Co więcej, przeciwnik, który chce naszą filię zniszczyć, musi posiadać prawnika. Jeśli jest opóźniony technologicznie - to dopiero ma problem. Będziemy przez wiele lat "pasożytować" na jego miastach. Jeśli szybko wybudujemy Corporate Branch, to zniknie nam problem PW, których mieć będziemy pod dostatkiem (1000-5000 na turę).

Subneural Ad - Subneural Ad - następca Corporate Branch, dodatkowo zmniejsza zadowolenie w mieście o 5.

Lawyer - Democracy - Prawnicy są jedyną jednostką potrafiącą likwidować filie. Mogą również zatrzymywać produkcję w obcych miastach (ale tylko na turę).

Eco Ranger - Ecotopia, wybudowany cud The

Eden Project - w ciągu jednej tury unicestwiają wrogie miasto, tworząc w jego miejscu rezerwat przyrody.

Eco Terrorist - Ecotopia - potrafią zmniejszać przyrost naturalny miast, prowadzą nano-ataki niszczące wszystkie ulepszenia danego miasta (dodatkowo 25% szans na zniszczenie wszystkich ulepszeń w miastach mających szlaki handlowe z naszym celem).

Infector - Genetics - zaraża miasta, zmniejszając ich przyrost naturalny i zadowolenie mieszkańców.

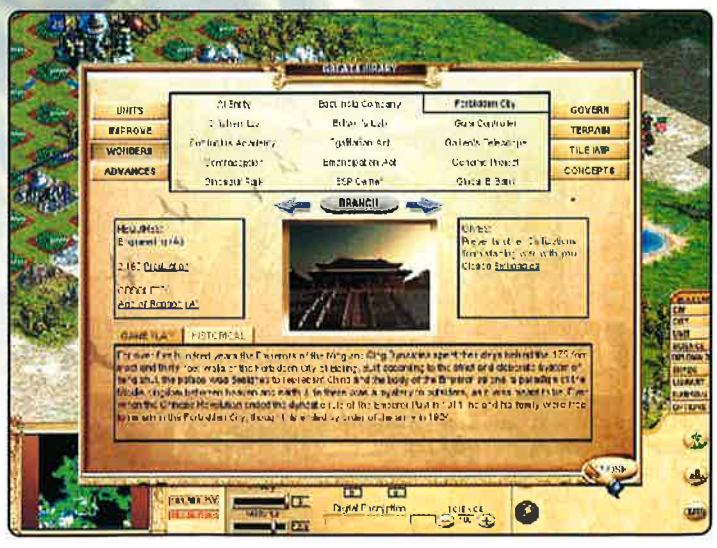
Zamiast przelewać krew na polu bitwy, opłaca się skorzystać z usług wyżej wymienionych sabotażystów.

Na koniec

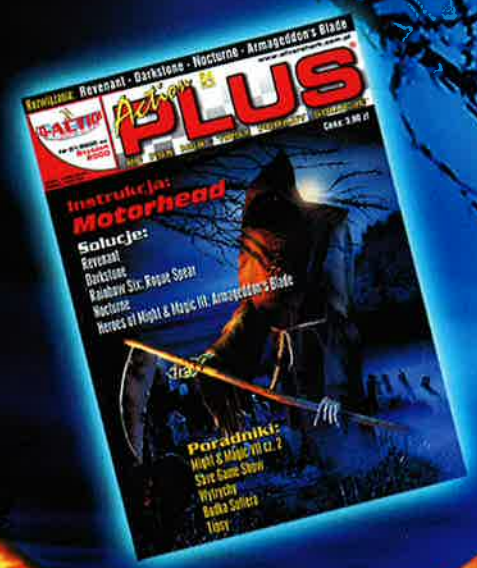
Civilization call to power jest uproszczoną wersją (pod względem interfejsu, prowadzenia rozgrywki) Civilization i Civilization2. Ma to jej przynieść nowych graczy, których dotychczas odpychało od monitorów skomplikowanie poprzednich części. Nie zmienia to faktu, że gra jest tak rozbudowana, iż na jej temat można by napisać książkę. W tym poradniku zostały poruszone sprawy najbardziej istotne, dające nam przewagę nad innymi przeciwnikami (no, chyba że oni też ten poradnik czytali, ale cywilizacjom prowadzonym przez komputer to raczej nie grozi :)). Osoby znające (choć przeciętnie) język angielski zachęcam do dokładnego przestudiowania Wielkiej Biblioteki (Great Library). Zawiera ona masę ważnych wiadomości zawartych w grze i znacznie poprawia "klimat" rozgrywki.

Autor potwierdza, że jest jedynym właścicielem praw autorskich tego tekstu, a wiadomości tu przedstawione nie były nigdzie publikowane. Tekst ten powstał jedynie dzięki wielogodzinnej grze. □

Wielka Biblioteka - miejsce najczęściej odwiedzane przez zwycięskich władców.



Chcesz wiedzieć, jak wyjść cało z takiego spotkania?



Nie przegap szansy na przywitanie roku jako Zwycięzca!

Nowy rok zaczynamy potężnym uderzeniem Revenanta, Darkstone'a i Nocturne'a. Trzy wspaniałe tytuły rozłożone na czynniki pierwsze - łącznie z niezbędnymi mapami! Do tego Rogue Spear, Armageddon's Blade i kontynuacja poradnika do Might and Magic VII okraszona stałymi działami Draco - Save Game Show i Wytrychy - Budką Suflera, Tipsami oraz instrukcją do gry ze styczniowego CD Action - Motorhead!

Lara Croft w Polsce!

Bliskie spotkania z redakcją CDA

Zgodnie z zapowiedziami z poprzedniego numeru, podajemy najświeższe informacje dotyczące pobytu w Polsce gwiazdy wszystkich graczy - Lary Croft. Żeby uniknąć nieporozumień, od razu wyjaśnijmy sobie, że nie mówimy tu o dwóch różnych osobach. Lara Weller to ludzkie wcielenie komputerowego bytu, znanego już od kilku lat jako Lara Croft. Właściwie to wyjaśnienia wymaga też zawiłość dotycząca wizerunku graficznego bohaterki serii gier Tomb Raider. Chodzi o subtelną różnicę pomiędzy postacią Lary Croft, znaną z materiałów reklamowych (bardzo zbliżoną do wyglądu naśladowanego przez kolejne wcielenia modelek - obecnie jest nią Lara Weller), fotografii modelek i w końcu ze screenów z samej gry. Lara za każdym razem wygląda trochę inaczej, nieodmiennie jednak wzbudza olbrzymie emocje, a kolejne edycje gry Tomb Raider rozchodzą się w milionowych nakładach. W Polsce sprzedaż jest naturalnie dużo skromniejsza, głównie za sprawą nielegalnego procederu upowszechniania piracich kopii gier komputerowych.

Zbyszek Bański & Eld

Nikt nie spodziewał się tak spektakularnego sukcesu Lary Weller w Polsce. Specjaliści od marketingu z firmy Core Design (producent gry) oraz z Eidos Interactive (światowy dystrybutor TR) nie wzięli widocznie pod uwagę prostego faktu, że nawet posiadacze nielegalnych kopii Tomb Raidera w Polsce są zakochani w panience w krótkich spodenkach, obcisłej bluzeczce bez rękawów i z dwoma gnatami w drobnych rączkach. Za to inne okolice sylwetki z całą pewnością nie są drobne - i kto wie, czy stąd właśnie nie bierze się tak wielka estyma dla postaci, która przecież naprawdę nie istnieje. Wszystko to pewnie prawda, ale jak pogodzić to z faktem, że Lara do Warszawy jednak przyjechała?

Przyjechała i natychmiast wpadła w objęcia polskiego dystrybutora gry Tomb Raider - firmy Mirage Media. Patronat prasowy wizyty objęliśmy my - czyli redakcja CD-Action. Program dwudniowego pobytu Lary zaplanowano tak, by możliwie duża grupa fanów miała szansę obejrzeć swoją idolkę z bliska, porozmawiać z nią i zdobyć autograf. W pierwszym dniu pobytu, czyli 30-tego listopada, odbyła się konferencja prasowa z udziałem wszystkich ważniejszych mediów w Polsce, później Lara odwiedziła Empik w centrum stolicy i Mediamarkt w Markach, by w końcu zawitać na oficjalnej premierze gry Tomb Raider The Last Revelation, wieczorem w restauracji Nautilus Wojtka Jagielskiego.

Konferencja prasowa rozpoczęła się multimedialną prezentacją historii Lary Croft, kolejnych części gry oraz ostatniej odsłony Tomb Raidera. Restauracja Nautilus okazała się trochę ciasnawa. Operatorzy kamer telewizyjnych i fotografowie mieli spore trudności z przedarciem się w pobliże bohaterki spotkania, kiedy ta wreszcie pojawiła się przed dziennikarzami. Wyglądała imponująco. Dokładnie tak, jak powinna: proporcjonalne kształty (z dużym akcentem na atrybuty kobiecości), długi warkocz, figlarne okrągłe okularki przeciwsłoneczne, no i oczywiście słynny mundurek pani archeolog. Sceny Lary składającej się do pozorowanego strzału, które mieliśmy przyjemność oglądać z bardzo bliska, obiegły za pośrednictwem telewi-

Zgadnijcie, przed kim Lara tak wdzięcznie mruży oczy?

Jagielski na ostro?

Zapytałem Wojciecha Jagielskiego, dlaczego Lara Weller nie wystąpiła w jednym z programów właściciela restauracji. Oto co miał na swoje usprawiedliwienie.

Wojciech Jagielski: Bardzo chciałbym zaprosić Larę do udziału w Wieczorze z Jagielskim, ale niestety czas jej pobytu w Polsce uniemożliwiał zrealizowanie nagrania. Programy telewizyjne tego typu planowane są z wyprzedzeniem. Trudno byłoby zaaranżować wszystko sprawnie. Za duże ryzyko i nie wszystko zależy tu ode mnie.

Zbyszek Bański: Czy grałeś w Tomb Raidera?

W.J: Nie mam za wiele czasu na rozrywkę, ale Larę oczywiście znam. Jest to gwiazda dużego formatu, chociaż sama postać jest wymyślona. Jestem dumny, że mogę ją gościć w Nautilusie.

Z.B: Czy postacie wirtualne mogą dorównać sławą gwiazdom filmu czy piosenki?

W.J: Trudno wyrokować, ale wygląda na to, że tak.

zji cały kraj. Nasza koleżanka redakcyjna Kinga Mróz (prowadząca konferencję) musiała interweniować z obawy, że sesja fotograficzna nigdy się nie skończy. Dzięki niej można było w końcu zadawać pytania.

Ku zaskoczeniu zebranych okazało się, że Lara Weller nie grała jeszcze w The Last Revelation. Jako powód podała przepracowanie, nadmiar obowiązków i chroniczny brak czasu. Nikt oczywiście nie spodziewał się, że będzie ona ekspertem od zawiłości technicznych gry. W końcu jej rola to propagowanie wizerunku wirtualnej bohaterki, a trzeba przyznać, że robi to z dużą klasą i wdziękiem.

Redakcja CDA skorzystała oczywiście z uprzywilejowanej pozycji wyłącznego patrona prasowego, więc nasz wywiad z Larą nie musiał bazować na wymianie sztampowych pytań ze strony dziennikarzy oraz typowych odpowiedzi ze strony przepytywanej. Wszyscy już dokładnie wiedzą, jakie rozmiary części garderoby nosi modelka tej klasy, że fani gier komputerowych mają słuszne skojarzenia erotyczne z postacią Lary Croft, że to bardzo ciężka, ale i przyjemna praca takie nieustanne podróże promocyjne. Z materiałów prasowych, ogólnie dostępnych, można już było wcześniej dowiedzieć się, że Lara Weller wygrała casting (eliminację do roli) w dość nieoczekiwany sposób. Taka historyjka o Kopciuszku, co to stał się księżniczką. Tak czy siak konferencję zorganizowano raczej z myślą o prasie nie związanej z komputerową rozrywką i o telewizji, więc pewne oczywiste dla nas fakty mogły być postrzegane jako świeża pożywka informacyjna.

Skoro mowa o świeżości, to trzeba przyznać, że Lara Weller różni się od swoich poprzedniczek spontanicznym podejściem do pracy. Aż promieniuje od niej entuzjazm, co bardzo dobrze wróży promowanej przez nią grze. Okazuje się, że czwarta część w serii nie musi być czytelnym, ze względów handlowych, powielaniem wypracowanych schematów. Wyglądem oczywiście musi przypominać poprzedniczki (dotyczy to w równym stopniu modelki i gry), ale obcowanie z nią dostarcza nowych estetycznych wrażeń. Wystarczy obejrzeć fotoreportaż albo przeczytać recenzję, żeby ocenić, czy nie przesadzam.

LARA WELLER

Narodowość: Holenderka
Data urodzenia: 6 Kwietnia 1975
Zawód: Modelka
Znak Zodiaku: Baran
Ważne wymiary (w calach): 34c - 24 - 34
Wzrost: 1.73m
Włosy: Brązowe
Oczy: Brązowe
Oficjalnie: Lara Croft od maja 1999

Konferencje prasowe rządzą się swoimi, oficjalnymi prawami, więc ich przebieg raczej nie odbiega od ustalonych wzorów. Nie inaczej było i tym razem. Czytelnika zainteresuje za to posmak sensacji, towarzyszący wizytom Lary w Empiku i Mediamarkcie.

Empiki dobrze służą promocji i sprzedaży gier komputerowych, jednak za mało w nich miejsca na tak zwane "dzikie tłumy". Trzeba było widzieć miny porządkowych, którzy zderzyli się z brutalną prawdą. Empik koło domów towarowych przeżywał oblężenie. Niespokojny tłum falował, zaniepokojony znacznym opóźnieniem przyjazdu Lary. Kiedy wreszcie gwiazda pojawiła się, utrzymanie w ryzach tłumu graniczyło z cudem. Szczęśliwcy zrobili jednak zdjęcia, a nawet zdobyli autografy. Niezmordowana Kinga cały czas towarzyszyła Larze.

Dziewczyna w cieniu Lary

Zbyszek: Jak to jest być w cieniu Lary?

Jenny: Nie patrzę na to w ten sposób. Sukcesy Lary cieszą mnie tak, jakby dotyczyły mnie samej. W końcu dbam o jej wizerunek.

Zbyszek: To prawda. Jesteś przecież jej wizażystką. Powiedz, czy istnieje oficjalny przepis na Larę?

Jenny: Pewnie cię to zdziwi, ale właściwie nie istnieje. Oczywiście Lara musi nosić na sobie specjalny kostium, który zatwierdzają specjaliści od marketingu. Podobnie pistolety i buty, ale już wygląd samej twarzy i fryzury należą do mnie. Zmieniam to i owo od czasu do czasu, bo wydaje mi się, że kształt ust, brwi czy szminka nadają twarzy Lary nowego wyrazu. Staram się to robić stopniowo, żeby nie szokować fanów zmianami, ale mam naprawdę dużo swobody.

Zbyszek: Czy musisz cały czas podążać za Larą, żeby pilnować jej okularów, naciągać spodenki, kiedy się zadrą albo poprawiać koszulkę?

Jenny: No tak. Nie można zostawić jej samej sobie, bo szybko mogłoby dojść do jakiejś wpadki. Musi być fotogeniczna, kiedy staje przed obiektywami. Podróże z Larą nie męczą mnie jednak. Bardzo się zaprzyjaźniłyśmy.

Gorzej wypadło spotkanie z fanami w Mediamarkcie w Markach. Służby porządkowe nie potrafiły opanować sytuacji. Masy ludzkie zagrażały bezpieczeństwu Lary, ale i samych fanów. Konieczność zachowania bezpieczeństwa zmusiła do znacznego skrócenia wizyty w Mediamarkt.

Za to impreza dla VIP-ów w Nautilusie Jagielskiego była bardzo udana. Zaszczycili swoją obecnością właściwie wszyscy. Można by zaryzykować stwierdzenie, że w łodzi podwodnej, sterowanej przez Kapitana Nemo - Wojciecha Jagielskiego, na parę godzin zmieściła się cała branża. Nie zabrakło naturalnie samego kapitana.

Lara Weller wystąpiła "w cywilu". To bardzo rzadka okazja. Dzięki nam możecie przyjrzeć się komputerowej dziewczynie w sukni. Jak widać na załączonym obrazku, w tym wcieleniu Lara wygląda równie atrakcyjnie. Staraliśmy się powstrzymywać gości od prześladowania Lary pytaniami dziennikarskimi czy przed fotografowaniem, ponieważ premiera miała mieć wymiar towarzyski. Czy to jednak możliwe, kiedy za każdym rogiem czai się redaktor jakiegoś czasopisma?

Dzień drugi

Drugi dzień pobytu Lary Weller w Polsce rozpoczął się od lunchu (krótka relacja obok). Zaraz po lunchu Lara wsiadła w samochód i razem z obstawą udała się do Centrum Janki, gdzie w salonie Extrapole miało odbyć się jej spotkanie z fanami. Po przebiciu się przez warszawskie korki, dotarliśmy do Centrum Janki o godzinie 15 z minutami. Od 15:30 Lara była do dyspozycji dziennikarzy i w tym czasie udzieliła kilka wywiadów telewizyjnych. Około 18 rozpoczęła się impreza. Wszystko rozgrywało się koło kawiarenki w salonie Extrapole. Przed kawiarenką stał nawet zaparkowany Harley, którym, według początkowych ustaleń, Lara miała wjechać. Niestety pomysł ten nie wypalił. Najpierw przez pół godziny Kinga wraz z Marcinem Gruszką z Media Tv Plus podgrzewała atmosferę poprzez różne konkursy, w których nagrodami były gry Tomb Raider 4: The Last Revelation oraz gadżety związane z grą. I wreszcie o 18:30 przed zebranymi fanami ukazuje się Lara Croft vel Weller. Tłum fanów oczywiście w tym momencie dostaje ataku histerii!

Na szczęście, dzięki dobrej organizacji, nie dochodzi do jakichś niebezpiecznych sytuacji, jakie miały miejsce dzień wcześniej w Markach. Lara z właściwym sobie wdziękiem wskoczyła na blat lady w kawiarence i zaczęła prezentować znane już

Obiad z Larą

Tak się jakoś złożyło, że miałam szczęście w ciągu dwóch dni spędzić trochę więcej czasu z Larą Weller niż wszyscy inni. Dzięki temu poznałam ją bardziej prywatnie. Nie zadawałam jej konkretnych pytań, lecz wszystko co mi powiedziała, było wynikiem zwykłej rozmowy podczas lunchu i obiadu, gdy Lara była... Larą Weller. Jaka jest? Myślę, że jest bardzo fajną, naturalną i impulsywną dziewczyną. Co chwila wybucha głośnym śmiechem, wzbudzając przerażenie u klientów, było nie było, bardzo ekskluzywnej restauracji. Do tego jeszcze budzący powszechne zgorszenie ubiór (pierwszego dnia długi, znoszony sweter oraz spodenki i buty... Lary Croft! A drugiego dnia czarne spodnie i kurtka z nadrukiem The Last Revelation). Gdybyście widzieli, jak wszyscy faceci wlepiali gały w jej nogi!

- Jaką stosujesz dietę? - tak brzmi moje pierwsze pytanie, gdy Lara zamawia na obiad filety rybne w sosie, czerwone wino oraz na przystawkę krewetki w springrollach.
- Nie stosuję żadnej diety - śmieje się nasza bohaterka - jedynie nie znoszę żarcia z mikrofali.
- Lara je wszystko co popadnie, ale i tak wszystko to spala - dodaje Andy Watt z Eidos Interactive.
- Trochę dziwna muzyka nie sądzicie? - pyta się tym razem Lara - Jest taka... orientalna. Bardzo lubię Azję - dodaje - Bardzo chciałabym kiedyś pojechać do Singapuru i tam zamieszkać. Mieliśmy nawet teraz jechać tam promować The Last Revelation, ale w końcu wylądowaliśmy w Polsce.
- Nic straconego - mówię - Na podróże nigdy nie jest za późno.
- Lubię podróżować. Pociąga mnie zwłaszcza właśnie Azja - zwierza się dalej - Ciągle wyjazdy to moja praca i także za to ją lubię. Mój chłopak też jest modelem i ciągle jeździ. Czasami nie widujemy się przez bardzo długi czas, ale to chyba dobrze. Rozłąka pomaga, dzięki temu mocniej kocha się drugą osobę. Mój chłopak najczęściej wyjeżdża do Montrealu i wtedy jesteśmy naprawdę daleko i długo od siebie.
- Jak trafiłaś na casting? - to akurat mnie interesuje jak chyba każdego.
- Skierowała mnie na niego moja agencja modelek. Ktoś stwierdził, że może mi się uda. Ten casting trwał jakąś godzinkę. Wróciłam po nim do domu i byłam pewna, że nici z tego. Tym bardziej, że mijał dzień za dniem i nie doczekałam się na żaden telefon. Dopiero po jakiś 2-3 tygodniach zadzwonił telefon i facet oświadczył mi, że zostałam przyjęta, a opóźnienie było spowodowane tym, że on musiał gdzieś wyjechać.

Teraz następuje dłuższa chwila przerwy, gdyż Lara jedzie na górę do apartamentu wpuścić sobie krople do oczu.

- Co studiujesz? - pyta się mnie Lara po powrocie. Odpowiadam, a Lara ciągnie dalej - Ja studiowałam psychologię, ale gdy dostałam angaż jako Lara Croft, to sobie odpuściłam. Nie wiem, czy wrócę na studia. Zobaczę. Na razie do maja mam kontrakt z Eidos - kończy i zaczynamy się zbierać, aby udać się do Empiku.

Drugiego dnia, gdy tylko Lara wzięła do ręki menu, Andy mruknął "zaczyna się". Nie przeszkodziło to jednak Larze... próbowała przeczytać coś po polsku. W końcu udało jej się wypowiedzieć "brzoskwiniowy". Trzeba przyznać, że wyszło jej to całkiem dobrze i była z siebie bardzo dumna.

- Gdzie wybierasz się na tegorocznego Sylwestra?
- Na Karaiby - odpowiada Lara i dodaje ze śmiechem - Myślę, że będzie tam cieplej niż w Polsce.
- Jak się dzisiaj spało? - zadaję kolejne pytanie.
- Bardzo wygodnie - śmieje się - Podoba mi się ten hotel.
- Lubisz się śmiać - zauważam.
- Tak. Lubię się śmiać, bo to pomaga. Szczególnie w interesach ważne jest poczucie humoru. To jedyna rzecz, której nie można stracić podczas robienia interesów - śmieje się teraz tak głośno, że wszyscy w restauracji odwracają się i patrzą na nią.

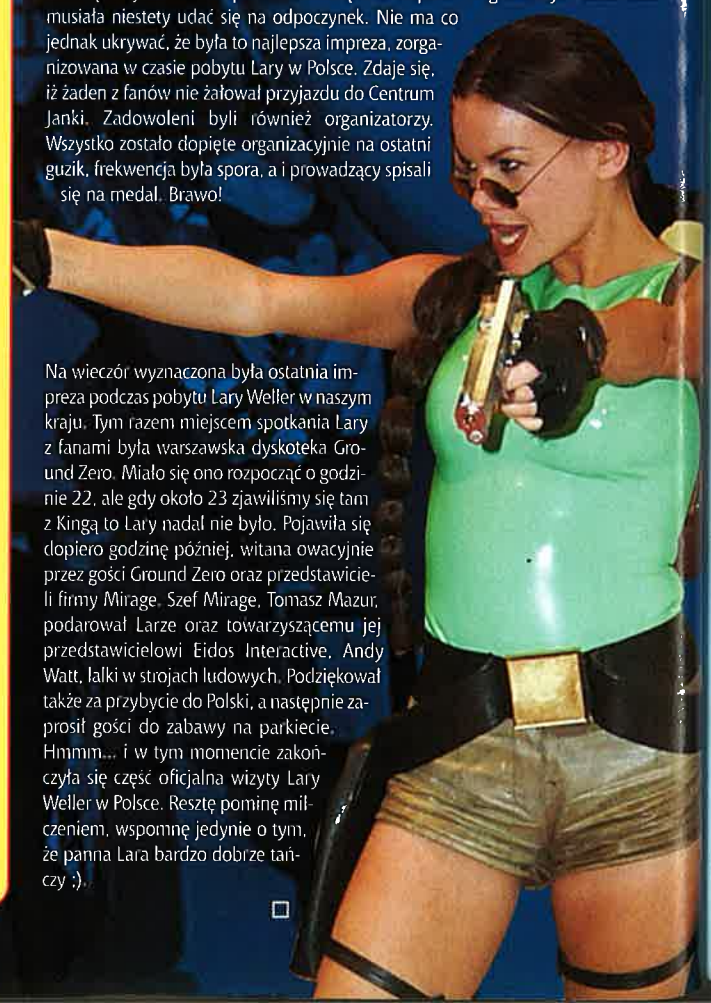
Rozmowa schodzi już na coraz bardziej prywatne sprawy i nie wątpię, że są one raczej interesujące dla czytelników. Nie mogę jednak zdradzić ich treści. Rozmawiałam z Larą jeszcze długo, ale... można to określić jako "babskie gadanie" ;).

Kinga Mróz

chyba wszystkim wielbicielom pozy a la panna Croft. Zaraz też w pobliże Lary rzucili się fotoreporterzy i zaczęli robić zdjęcia. Na szczęście Kindze i Marcinowi udało się nad nimi zapanować i już po chwili Lara Croft była do dyspozycji swoich fanów. Kolejnym punktem były zdjęcia z fanami. Prowadzący wybierali spośród publiczności osoby, które mogły sobie zrobić fotki z niecodziennym gościem. Szczęśliwcy będą mieli pamiątkę do końca życia. Po kilkunastu minutach wspólnych zdjęć, Lara siadła na stoleczku i rozpoczęła podpisywanie autografów. Oczywiście każdy chciał zdobyć podpis gwiazdy, więc prowadzący ponownie musieli wybierać spośród tłumu. Największą szansę mieli Ci, którzy już kupili The Last Revelation oraz te osoby, które miały przy sobie CD-Action lub karty członkowskie naszego klubu. Te osoby były wybierane w pierwszej kolejności.

Po podpisaniu plakatów, pocztówek i koszulek nastąpiła kolejna bardzo miła chwila dla fanów Lary. Otóż przed rozpoczęciem spotkania, sto osób otrzymało specjalne numerki. Posiadacze tych numerków wzięli udział w losowaniu nagród, a sierotką

została... Lara, która podawała na "chybił trafił" numerki szczęśliwców. Jednym z ostatnich punktów imprezy było spotkanie Lary Weller z Adamem Grabowskim, twórcą jednej z największych stron internetowych (www.traider.org.pl) poświęconych Tomb Raider na świecie. Było to szczególnie wielkie przeżycie dla Adama, który mógł za pośrednictwem Kingi zadać pięć pytań Larze Weller. Warto tutaj wspomnieć o miłym geście ze strony polskiego dystrybutora Tomb Raider 4, firmy Mirage, która obiecała pomóc Adamowi w dalszym utrzymywaniu strony, a pan Tomasz Mazur podarował mu egzemplarz gry The Last Revelation. W ten sposób dobrnęliśmy do końca spotkania z Larą w Extrapolu. Po godzinnym show Lara musiała niestety udać się na odpoczynek. Nie ma co jednak ukrywać, że była to najlepsza impreza, zorganizowana w czasie pobytu Lary w Polsce. Zdaje się, iż żaden z fanów nie żałował przyjazdu do Centrum Janki. Zadowoleni byli również organizatorzy. Wszystko zostało dopięte organizacyjnie na ostatni guzik, frekwencja była spora, a i prowadzący spisali się na medal. Brawo!



Na wieczór wyznaczona była ostatnia impreza podczas pobytu Lary Weller w naszym kraju. Tym razem miejscem spotkania Lary z fanami była warszawska dyskoteka Ground Zero. Miało się ono rozpocząć o godzinie 22, ale gdy około 23 zjawiliśmy się tam z Kingą to Lary nadal nie było. Pojawiła się dopiero godzinę później, witana owacyjnie przez gości Ground Zero oraz przedstawicieli firmy Mirage. Szef Mirage, Tomasz Mazur, podarował Larze oraz towarzyszącemu jej przedstawicielowi Eidos Interactive, Andy Watt, lalki w strojach ludowych. Podziękował także za przybycie do Polski, a następnie zaprosił gości do zabawy na parkiecie. Hmmm... i w tym momencie zakończyła się część oficjalna wizyty Lary Weller w Polsce. Resztę pominę milczeniem, wspomnę jedynie o tym, że panna Lara bardzo dobrze tańczy :).

music world V 2000

Zbuduj swój muzyczny video-hit!

MAGIX music maker V2000 deLuxe

oraz

MAGIX music maker V2000

Zabaw się cyfrowym studiem muzycznym!

MAGIX music studio V2000 deLuxe

oraz

MAGIX music studio V2000

MAGIX Soundpools -
Pełen asortyment dodatkowych płyt CD z profesjonalnymi próbkami dźwięku i obrazu.

PROMOCJA „Mała fabryka hitów"

CD-Action 10/99

Cena specjalna: 120,28 PLN - w powiązaniu z przesłaniem "karty rejestracyjnej programu MAGIX music maker 2.0" z CD-Action nr 11/99.

MAGIX dance maker

„Komputerowy magik"

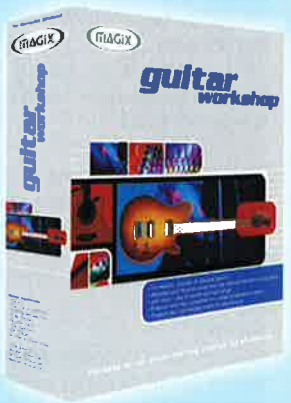
CD-Action 11/99

Mikser muzycznego video.

MAGIX playR „Red Zora"

Nowość!

Łatwy w użyciu program do nauki gry na gitarze, dostosowany do każdych uzdolnień.



MAGIX guitar workshop

MAGIX

Just more...

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój

Tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl

Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju

Sprzedaż wysyłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Worcław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

O dwóch takich, co dostali szansę

Kosmos, niezmierzona przestrzeń, bezdenna głębina, a w niej galaktyka (jedna z wielu, ale nam chodzi o tę właśnie), a w niej układ gwiezdny (tu: Słoneczny). A w nim planeta (zwana Ziemią po ang. Earth), a na niej kontynent (Europa - [wg Encyklopedji PWN] część świata na półkuli pn., stanowiąca wraz z Azją kontynent Euroazję. (...)), a w nim kraj (Polska - kraj blokad rolniczych im. Leppera i strajków służby zdrowia), a w nim miasto, gdzie chłopi z miasta jedzą... CIASTA :-), a w tym mieście zadupie (o którym poniżej).

Omelko Paweł i Błyskal Sławek

OSOBY:
WYŻSZY, licealista
NIŻSZY, gimnazjalista

AKT PIERWSZY
SCENA I
Koniec grudnia, za oknami mróz, święta za pasem. Mieszkanie gdzieś na zadupiu, a w nim słabo oświetlony pokój z biurkiem. Na biurku stoi komputer, obok monitor, klawiatura i mysz. Do pokoju wchodzą dwie postacie, WYŻSZA i NIŻSZA. Podchodzą do komputera i siadają. WYŻSZY naciska POWER.

NIŻSZY
Co będziemy dzisiaj robić, WYŻSZY?

WYŻSZY
To, co każdego miesiąca NIŻSZY, spróbujemy napisać kolejną część kursu o Pascalu, bo Mac Abra się czepia.

Chwila milczenia.

WYŻSZY
Czy myślisz o tym samym, co ja, NIŻSZY?

NIŻSZY
Chyba tak WYŻSZY. Ale jakoś nie mogę zrozumieć po co naczelnemu potrzebny jest komplet szczoteczek do zębów z Borysem, narf.

WYŻSZY
Tak NIŻSZY, twoja błyskotliwość i poczucie humoru inspirują mnie i zachęcają do dalszej pracy. Jednak nie zważając na twoją chwilową niedyspozycję, rozpocznę pisanie kolejnego artykułu.

WYŻSZY uruchamia Łindołsa, wersję 95, następnie notatnik i zaczyna pisać "AKT PIERWSZY, SCENA I. Koniec grudnia, za oknami ..."

AKT DRUGI
SCENA I
Kilka dni później w mieszkaniu NIŻSZEGO, na tym samym zadupiu, ponownie za monitorem siadają dwie znane nam już postacie. Przyświeca im tylko jeden cel, zakończyć rozpoczęty artykuł, aby wyzwolić się spod jarzma despotycznego Mac Abry i zaznać spokoju na następny miesiąc. Tym razem kolejne litery łączyć się będą w ciągi zwane słowami w notatniku Łindołsa, wersji 98 OSR-2 PL. Litera za literą, wyraz za wyrazem, zdanie za zdaniem, akapit za akapitem, powstaje nowy artykuł...

Dzisiaj, zgodnie z zapowiedziami, zajmiemy się TABLICAMI oraz MACIERZAMI (ich graficzne schematy znajdziecie w numerze). Zacznijmy więc od tych pierwszych. Co to takiego są tablice, a dokładniej zmienne typu tablicowego? Wyobraźmy sobie, że potrzebujemy wiele zmiennych, np. kolejnych liczb w równaniu. Idąc śladem naszych zaleceń z poprzednich lekcji, stworzylibyście zmienne, np. l1,l2,l3...,ln:integer. Można i tak, ale my wybralibyśmy inny, prostszy i łatwiejszy sposób rozwiązania tego problemu, używając właśnie tablic. Tak więc jako obiekt do dalszych rozważań, posłuży nam poniższy programik:

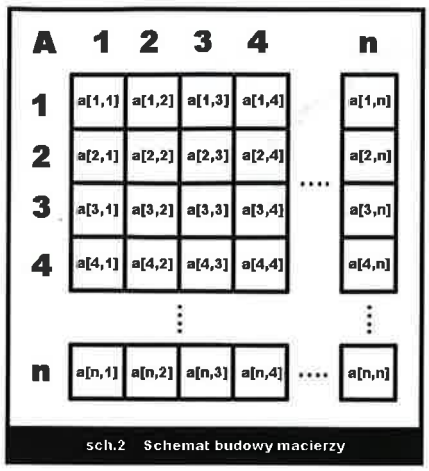
```
{program014 - wyjaśnienie zasady działania tablic}

program program014;
 uses crt;
 type tablica=array [0..10] of integer; {1}
  var a:tablica; {2}
      i,suma:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  begin
   write('Podaj ',i,' liczbę: ');
   readln(a[i]); {3}
  end;
 for i:=1 to 10 do suma:=suma+a[i]; {4}
 writeln('Wynik wynosi: ',suma);
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} po słowie type definiujemy tablicę w kolejności: nazwa_tablicy=array, następnie w nawiasach ilość komórek tablicy [0..10] oraz określamy jej typ
{2} tworzymy zmienną a typu tablicowego
{3} sposób, w jaki odwołujemy się do komórek tablicy np. a[4]
{4} zapis suma:=suma+a[i] oznacza dokładnie tyle co, pod zmienną suma podstaw, wcześniejszą wartość sumy plus wartość elementu a[i], czyli: na początku suma=0, zakładamy, że pod a[1] podstawiliśmy 3 a pod a[2] 9, tak więc po pierwszym wykonaniu pętli suma wynosić będzie 3 (suma:=0+3), po drugim wykonaniu pętli jej wynik będzie już równy 12 (suma:=3+9), itd.

Trochę namieszaliśmy, co? Spoko, nasza w tym głowa żebyście wszystko zrozumieli. Więc zabieramy się do wyjaśniania. Chcemy zsumować dziesięć liczb, tworzymy więc tablicę dziesięcioelementową. Odwołujemy się do kolejnych elementów w sposób a[1], a[2], itd. Zakładamy pętlę for, a następnie zapełniamy poszczególne komórki tablicy: readln(a[i]) (jak zapewne pamiętacie z poprzedniej lekcji i zmienia się w tym przypadku od 1 do 10). Komórki mamy już zapełnione, pora to teraz zsumować. Ponownie zakładamy pętle for i dodając kolejne elementy do zmiennej suma, otrzymujemy ich sumę. Mamy nadzieję, że po tym objaśnieniu łapiecie o co chodzi. Zapytacie pewnie do czego jeszcze przydają się tablice. Zastosowań jest wiele. Choćby na przykład sortowanie liczb. Wpisujemy sto liczb i chcemy je posortować od największej do najmniejszej. I tu właśnie przydadzą się nam tablice.



sch.2 Schemat budowy macierzy

{program015 - sortowanie wartości komórek z tablicy od największej do najmniejszej}

```
program program015;
 uses crt;
 type tablica=array [0..100] of integer;
  var a:tablica;
      i,j:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 100 do
  begin
   write('Podaj ',i,' liczbę: ');
   readln(a[i]);
  end;
 for i:=1 to 100 do
  for j:=1 to 100 do
   if a[i]>a[j] then
    begin
     a[0]:=a[i];
     a[i]:=a[j];
     a[j]:=a[0];
    end;
 for i:=1 to 100 do write('a[',i,']= ',a[i],' ')
 repeat until keypressed;
end.
```

W powyższym programie na uwagę zasługuje zapis obejmujący dwie pętle for i warunek if. Jeżeli uważaliście na poprzedniej lekcji, to powinniście bez trudu zrozumieć jego mechanizm. Pierwsza pętla for wykonuje sto razy drugą pętle for, która z kolei sprawdza 100 razy warunek if (co oznacza, że warunek if został sprawdzony 10 000 razy wow :)). Warunek ten ma na celu sprawdzanie, czy jakaś dalsza komórka nie ma wartości większej od bliższej. Jeżeli tak, to zamienia je miejscami. Do tego celu wykorzystujemy komórkę zerową tj. a[0]. To ile osób do tej pory wszystko rozumie, rączki do góry. O, prawie wszyscy! A ty Jasiu czego znowu nie rozumiesz? Wszystkiego? W takim razie odwołaj się do składu węgla i idź na fryzjera (jak mawia Szeryf, nauczyciel od informatyki:)). Dobra, Jasiu poszedł, to możemy kontynuować. Napiszmy więc kolejny programik.

{program016 - tworzenie kilku tablic tego samego typu}

```
program program016;
 uses crt;
 type tablica=array [0..100] of integer;
  var a,b,c:tablica;
      i:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 100 do
  begin
   write('Podaj a[',i,']: ');
   readln(a[i]);
   write('Podaj b[',i,']: ');
   readln(b[i]);
  end;
 for i:=1 to 100 do c[i]:=a[i]+b[i];
 repeat until keypressed;
end;
```

W programie016 pisaliśmy zasadę tworzenia kilku tablic jednego typu. Polega to mianowicie na tym, że określamy więcej zmiennych typu tablica (tu a,b,c). Powstają w ten sposób trzy niezależne tablice. Dwie z nich (a,b) zapełniamy sami (ręcznie:)), natomiast trzecia (c) powstaje przez dodanie dwóch wcześniejszych.

Jak już wcześniej napisaliśmy, zastosowań tablic jest nieskończenie wiele. My omówiliśmy dla was sposób ich tworzenia i mechanizm działania. Podaliśmy też kilka sposobów wykorzystania tablic. Mamy nadzieję, że znajdą one również swoje miejsce w waszych programach konkursowych.

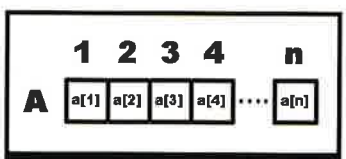
Teraz przyszedł czas na macierze. Najprościej mówiąc, są to tablice dwuwymiarowe. Aby sobie to wyobrazić, zerknijcie na schemat, znajdujący się na tej stronie. Do tablic odwoływaliśmy się w sposób a[1], a[2], itd. W przypadku macierzy będzie bardzo podobnie. Jak? Zerknijcie na poniższy programik.

```
{program017 - tworzenie macierzy}

program program017;
 uses crt;
 type macierz=array [0..10,0..10] of integer; {1}
   var a:macierz; {2}
      i,j:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj a[',i,',',j,']: ');
    readln(a[i,j]); {3}
   end;
 for i:=1 to 10 do
  begin
   for j:=1 to 10 do write(a[i,j],',');
   writeln;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

objaśnienie:
{1} macierze definiujemy podobnie jak tablice, z tą różnicą, że w nawiasach podajemy dwa przedziały oddzielone przecinkiem
{2} tworzymy zmienną a typu macierz
{3} sposób, w jaki odwołujemy się do macierzy to: a[1,1], a[1,2], a[2,1], a[2,2], itd.



sch.1 Schemat budowy tablicy

Omawiając macierze, należy wspomnieć o jednej istotnej rzeczy. Definiując macierz, określamy jej wymiary. W prezentowanym przez nas programie miała ona wymiar 10x10. Jednak równie dobrze mogła mieć wymiary 3x3, 4X8, 9x7 itp. Rozmiary macierzy ustalamy sami w zależności od potrzeby. Ze względu na wymiary, rozróżniamy dwa rodzaje macierzy: pierwsze z nich to typu 2x2, 3x3, 4x4, itp., nazywane kwadratowymi; natomiast drugi rodzaj to macierze typu 2x6, 9x5, 7x8, czyli takie gdzie oba wymiary są różne.

Na pewno wielu z was myśli, że to o czym dzisiaj piszemy to abstrakcja, że z tablic i macierzy korzysta się niezwykle rzadko. Nawet nie wiecie jak bardzo się mylicie. Obiecujemy, że za kilka lekcji pokażemy wam grę stworzoną przez nas, w której zastosowano macierz, bez której zrobienie tej gry byłoby na pewno o wiele trudniejsze. Teraz wychodząc na przeciw starszym czytelnikom CDA, napiszemy i omówimy programiki, które na pewno przydadzą się wam na lekcjach informatyki. Dotyczą oczywiście macierzy. Wszystkie poniższe programy składać się będą z dwóch części. W części pierwszej zakładać będziemy "ręcznie" macierze A i B (lub tylko A). Natomiast część druga to tworzenie i wydruk macierzy C, która będzie żądanym wynikiem.

{program018 - dodawanie macierzy}

```
program program018;
 uses crt;
 type macierz=array [0..10,0..10] of integer;
   var a,b,c:macierz;
      i,j:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj a[',i,',',j,']: ');
    readln(a[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj b[',i,',',j,']: ');
    readln(b[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   c[i,j]:=a[i,j]+b[i,j];
 for i:=1 to 10 do
  begin
   for j:=1 to 10 do write(c[i,j],',');
   writeln;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
Program ten tworzy trzy macierze jednakowych rozmiarów. Dwie z nich zapełniamy ręcznie, trzecią tworzymy przez dodanie dwóch poprzednich (c[i,j]:=a[i,j]+b[i,j];).

{program019 - odejmowanie macierzy}

```
program program019;
 uses crt;
 type macierz=array [0..10,0..10] of integer;
   var a,b,c:macierz;
      i,j:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj a[',i,',',j,']: ');
    readln(a[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj b[',i,',',j,']: ');
    readln(b[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   c[i,j]:=a[i,j]-b[i,j];
 for i:=1 to 10 do
  begin
   for j:=1 to 10 do write(c[i,j],',');
   writeln;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
Program podobny do poprzedniego, gdzie dodawaliśmy macierze. Tyle, że w tym programie je odejmujemy (c[i,j]:=a[i,j]-b[i,j];).

{program020 - transponowanie macierzy}

```
program program020;
 uses crt;
 type macierz=array [0..10,0..10] of integer;
   var a,c:macierz;
      i,j:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj a[',i,',',j,']: ');
    readln(a[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   c[i,j]:=a[j,i];
 for i:=1 to 10 do
  begin
   for j:=1 to 10 do write(c[i,j],',');
   writeln;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
Transponowanie macierzy jest to zamiana wskaźników i,j na odpowiednio j,i:, np.: mamy macierz A o wartościach a[1,1]=1, a[1,2]=2, a[2,1]=3, a[2,2]=4; macierz C jest wynikiem transponowania macierzy A i wygląda następująco c[1,1]=1, c[1,2]=3, c[2,1]=2, c[2,2]=4.

{program021 - mnożenie macierzy}

```
program program021;
 uses crt;
 type macierz=array [0..10,0..10] of integer;
   var a,b,c:macierz;
      i,j,k,s:integer;

begin
 clrscr;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj a[',i,',',j,']: ');
    readln(a[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for j:=1 to 10 do
   begin
    write('Podaj b[',i,',',j,']: ');
    readln(b[i,j]);
   end;
 for i:=1 to 10 do
  for k:=1 to 10 do
   begin
    s:=0;
    for j:=1 to 10 do
     s:=s+a[i,j]*b[j,k];
    c[i,k]:=s;
   end;
 for i:=1 to 10 do
  begin
   for j:=1 to 10 do write(c[i,j],',');
   writeln;
  end;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
Zanim zaczniemy tłumaczenie mnożenia, jedna uwaga MNOŻYMY TYLKO MACIERZE KWADRATOWE I O TYCH SAMYCH WYMIARACH. Mnożenie macierzy jest z deka zamieszane. Aby to zrozumieć, wytłumaczymy wam co oznacza tu pojęcie wiersza i kolumny. Wiersz jest to ciąg liczb z komórek o takim samym pierwszym współczynniku, czyli wiersz pierwszy macierzy A to a[1,1], a[1,2] a[1,3],...a[1,n]. Kolumnę wytłumaczymy analogicznie. Jest to ciąg liczb z komórek o takim samym drugim współczynniku, czyli kolumna pierwsza macierzy A to a[1,1], a[2,1], a[3,1],...a[n,1]. Znając te definicje, lepiej będzie wam zrozumieć mnożenie macierzy. Powstaje nowa macierz C, która jest wynikiem mnożenia macierzy A i B (mnożenie macierzy nie jest przemienne, A*B nie jest równe B*A). W komórce c[1,1] znajdzie się suma mnożenia poszczególnych komórek pierwszego wiersza macierzy A z komórkami pierwszej kolumny macierzy B, czyli: c[1,1]=a[1,1]*b[1,1]+a[1,2]*b[2,1]+a[1,3]*b[3,1]+...+a[1,n]*b[n,1]. Wszystko jasne? To dobrze. Dla ułatwienia mogę dodać, że współczynniki komórki macierzy C same zdradzają jaki wiersz mnożymy z jaką kolumną; np. c[4,2] - mnożymy 4 wiersz macierzy A z 2 kolumną macierzy B.

Powyższe "szkolne" programy nie zostały omówione tak szczegółowo, jak wszystkie poprzednie. Powód jest prosty, przeznaczone są one dla osób mających na informatyce Pascala. Bowiem reszcie osób nie są one raczej do niczego potrzebne.

AKT TRZECI
SCENA 1

Noc dobiegała końca. Przez okno do pokoju, jeden za drugim, wpadały pierwsze promienie słońca. Na podwórku wesoło porykiwały słonie. Jednak dwóm osobom nie było dane odpocząć tej nocy. Byli to NIŻSZY I WYŻSZY, niestrudzeni wojownicy, walczący w słusznej sprawie. Ich misja dobiegała końca. Na monitorze wolno pojawiały się ostatnie słowa artykułu. Nagle ciszę przerwał głos NIŻSZEGO.

NIŻSZY
WYŻSZY, na koniec przydałoby się napomknąć coś o tym, co znajdzie się w następnym numerze, narf.

WYŻSZY
Mądrze mówisz NIŻSZY, więc do ciebie będzie należał zaszczyt powiadomienia czytelników o zawartości następnej części kursu.

NIŻSZY
O jejku. W następnym numerze opiszemy dokładnie nowy komplet szczoteczek do zębów z Borysem, narf.

WYŻSZY
Oddaj klawiaturę NIŻSZY, w tej chwili. Będziesz sobie z poważnych ludzi jaja robił. @#<>%**$@! O przepraszam, trochę mnie poniosło. Teraz wracając do tematu. Niniejszym oznajmiam, że w następnym numerze znajdzie się dokładny opis modułu CRT. Dobranoc.

□

Ps. Naturalnie wszystkie przykładowe programiki są na CD w tym numerze (Bonus1/Pascal).

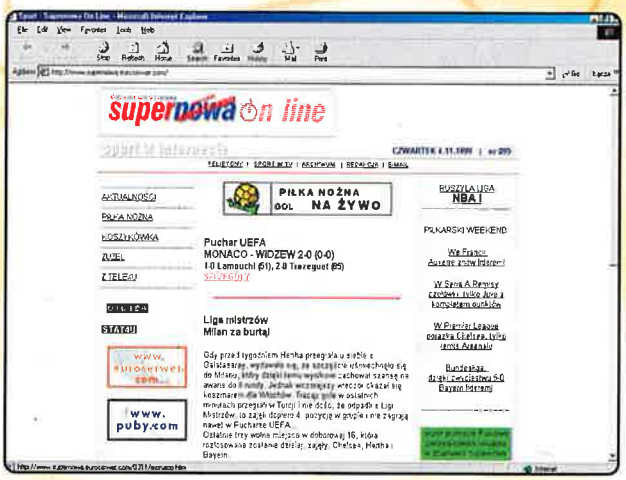
Sport w sieci

Większość naszych czytelników na pewno interesuje się sportem, a może nawet go uprawia. Tak czy siak, na pewno jesteście spragnieni najświeższych informacji, dotyczących Waszych ulubionych dyscyplin sportowych. Skąd brać wyniki ostatnich spotkań naszych drużyn, czy nawet, gdzie znaleźć wyniki online? Odpowiedź jest prosta: przeczytaj krótką ściągę, zamieszczoną poniżej.

Maciek Jakubski

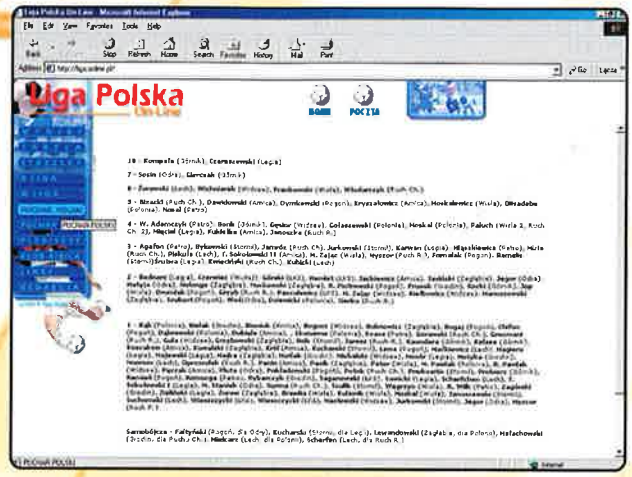
SportNet - Futbol (www.futbol.pl)

Zdecydowanie najlepszy polski serwis dotyczący piłki nożnej. Ślicznie przygotowany od strony graficznej jak i merytorycznej. Nigdzie indziej nie znajdziecie tylu informacji piłkarskich, co właśnie tutaj. I to najszybciej. Newsy pojawiają się na SportNet czasami szybciej niż na serwisach zachodnich. Jedyną bolączką newsów jest ich treść. Według mnie są nieco za krótkie. Co znajdziecie na SportNet oprócz najświeższych informacji? Oczywiście wszystkie dane dotyczące ligi polskiej oraz kilkunastu lig europejskich (tabele, relacje, wyniki, etc.), wyniki online (czyli relacje na żywo!) ligi polskiej, angielskiej, hiszpańskiej, niemieckiej, francuskiej, włoskiej, europejskie puchary, rozgrywki reprezentacji oraz ciekawe felietony, chat room, zabawę w typowanie wyników. Krótko mówiąc, wszystko czego może oczekiwać fanatyk piłki kopanej. Olbrzymią zaletą serwisu są też częste rozmowy w chat roomie ze znanymi osobistościami footballu. Na SportNet można było porozmawiać np. z Januszem Wójcikiem czy Michałem Listkiewiczem. Polecam SportNet ze względu na solidność i zawarte na nim informacje. Ocena: 9



Supernowa On Line (www.supernowa.euroserwer.com)

W moim osobistym rankingu, na drugim miejscu wśród polskich serwisów. Nieco gorzej prezentuje się graficznie i treściowo niż SportNet. Nie jest tak często uaktualniany, przez co informacje na nim zawarte są nieco spóźnione. W przeciwieństwie do SportNet jest to jednak serwis dotyczący nie tylko piłki nożnej, ale też i koszykówki, hokeja, żużla oraz pojawiają się na nim informacje z innych dyscyplin sportowych. Podobają mi się również wywiady i felietony. Zdecydowanie lepszy niż na SportNet. Ocena: 8



Sports (www.sports.pl)

Serwis tworzony przez połączone redakcje tak znanych sportowych gazet, jak Sport, Przegląd Sportowy czy Tempo. Wydawać by się mogło, że zaangażowanie ze strony takich redakcji zaowocować musi znakomitym serwisem, ale tak niestety nie jest. Najbardziej do tego serwisu zraża mnie niezbyt częste uaktualnianie. Większość "newsów" leży tydzień, a czasami nawet dłużej. Zawartość serwisu jest zbliżona do Supernowy. Dominuje piłka nożna, koszykówka i żużel. W sumie jednak serwisu Sports raczej nie polecam. Ocena: 5

Piłka Nożna On Line (www.pilkanozna.pl)

Sama nazwa serwisu powinna Wam wyjaśnić wszelkie wątpliwości, dotyczące zawartości tego serwisu. Jak dla mnie, to jest to w zasadzie reklama gazety (Piłki Nożnej) w sieci, ponieważ informacje zawarte na tym serwisie są dość ubogie, a główny jego trzon to... możliwość zapoznania się z zawartością najnowszego numeru Piłki Nożnej. Newsy są bardzo stare, ale za to zawsze znajdziesz na Piłce Nożnej On Line fragmenty artykułów, które możesz przeczytać w nowym numerze pisma. Jedynym plusem tego serwisu jest bardzo solidny dział "Transfery", w którym znajdziesz wiadomości dotyczące sytuacji na piłkarskim rynku transferowym. Ocena: 5

Sportscenter (www.sportcenter.w.pl)

Ten serwis dopiero tak naprawdę rusza i jest w fazie próbnej. Mimo to prezentuje się całkiem ciekawie. Dość świeże newsy, niezła grafika i szeroki zakres informacji. Główny nacisk położono na... tenis! To właśnie ta dyscyplina jest faworyzowana, a obok niej piłka kopana oraz koszykówka. Jak jednak wspomniałem, serwis ten z dnia na dzień się rozwija i na razie wolę się powstrzymać z oceną końcową. Zapowiada się na całkiem dobry serwis.

Liga Polska On-line (liga.online.pl)

Raj dla kibica polskiej ligi. Znajdziecie tutaj rzetelne i wiarygodne informacje dotyczące naszej kochanej (i sprzedajnej) ligi. Wyniki, relacje, tabele, strzelców, linki, konkursy i wiele, wiele innych wiadomości. Serwis jest codziennie uaktualniany newsami z naszej ligi. Bardzo dobry serwis i tylko szkoda, że dotyczy wyłącznie ligi polskiej. Ocena: 7

Piłkarska Agencja Informacyjna (www.pai.com.pl)

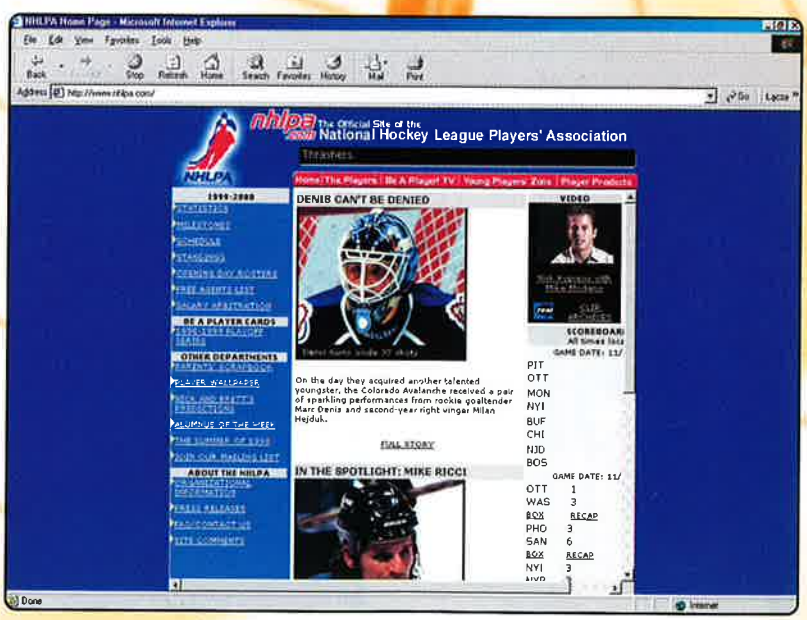
Kolejny nowy serwis, będący nadal na etapie ciągłych zmian. Ładny graficznie, stale uaktualniany, zawiera dość dużo informacji i prawdopodobnie za jakiś czas może być konkurencją dla SportNet. Nawet jego styl jest podobny. Informacje są krótkie, ale świeżutkie i rzetelne. Wśród zalet wymieniłbym również szybkie chodzenie serwisu w przeciwieństwie do SportNer, który bywa często powolny, a i Explorer lubi się na nim powiesić. Ocena: 7

UEFA in the Net (www.uefa.com)

Oficjalna strona Europejskiej Federacji Piłkarskiej. Chyba najlepszy serwis dotyczący europejskiego footballu, ale niestety, jak na polskie łącza, niezbyt dostępny. Zawsze panuje tutaj tłok, więc jeżeli nie masz stałego łącza, to zapomnij. Nie ma co jednak ukrywać, że zawarte na tym serwisie informacje wynagradzają nam długie oczekiwanie na załadowanie się strony. Wszelkie dane dotyczące reprezentacji europejskich i klubów (adresy, składy, osiągnięcia, etc.), rozgrywki w Lidze Mistrzów, pucharze UEFA oraz eliminacjach ME, zdjęcia i filmy video z meczów w LM i reprezentacji, newsy, relacje na żywo z meczów i losowań oraz oczywiście wszystkie dane o UEFA. Serwis ten jest po prostu bezkonkurencyjny. Tylko, żeby szybciej chodził... Ocena: 9

Fox Sports (www.sportsfox.com)

Znakomity serwis informacyjny, chociaż... amerykański! Pomimo, że jest przygotowany pod amerykańskiego kibica (koszykówka, baseball, golf, NHL, rozgrywki akademickie, tenis, etc.) to można też na nim znaleźć bardzo dobre newsy, dotyczące piłki kopanej. Dużo statystyk i wyczerpujące informacje. Częściej nawet korzystam z Foxa niż z UEFA, gdyż wiadomości są zrealizowane tak samo dobrze, a połączenie przebiega dużo sprawniej. I przede wszystkim znakomicie przygotowano dział o NHL. Szczegółowe nasączone statystykami relacje z każdego meczu plus zdjęcia



i wszelkie newsy zadawalają mnie całkowicie. Jeżeli interesujesz się różnymi dyscyplinami sportu, to polecam właśnie Fox Sports jako najlepszy serwis z newsami. Ocena: 9

NHL (www.nhl.com)

Mój ulubiony serwis sportowy, bo dotyczy oczywiście mojej ukochanej dyscypliny sportowej. Jako że jest to oficjalny serwis ligi NHL, to możecie na nim znaleźć dosłownie wszystko, co dotyczy tej wspaniałej gry. Newsy, relacje, filmy video, zdjęcia, wywiady, komentarze, statystyki, dane o graczach i drużynach, konkursy... słowem wszystko! Jeżeli kochasz NHL, to musisz tu wejść!!! Ocena: 9

NHLPA Home Page (www.nhlpa.com)

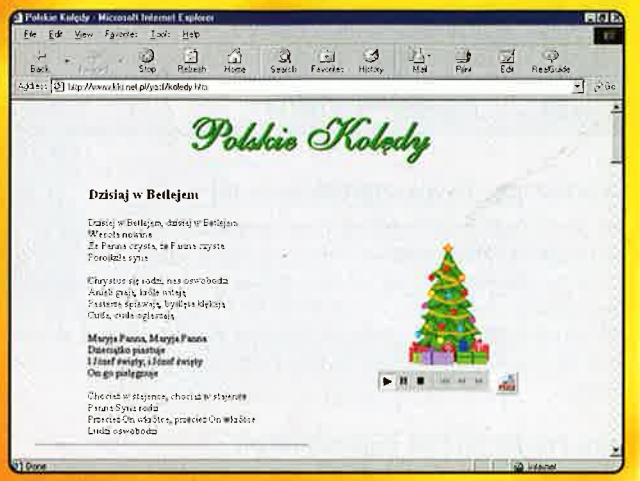
Oficjalna strona związku zawodowego hokeistów (NHLPA). Serwis ten oprócz informacji z NHL (wyniki, statystyki) zawiera przede wszystkim szczegółowe dane o wszystkich hokeistach grających w NHL oraz przeróżne multimedia, czyli tapety z graczami, etc. Warto tu zaglądać dość często, aby dowiedzieć się szczegółów z życia ulubionych graczy.

I to chyba wszystkie, warte polecenia, serwisy sportowe. Na pewno teraz już wiecie, gdzie szukać najświeższych informacji, dotyczących Twojego ulubionego sportu. □

Choinka, bombki

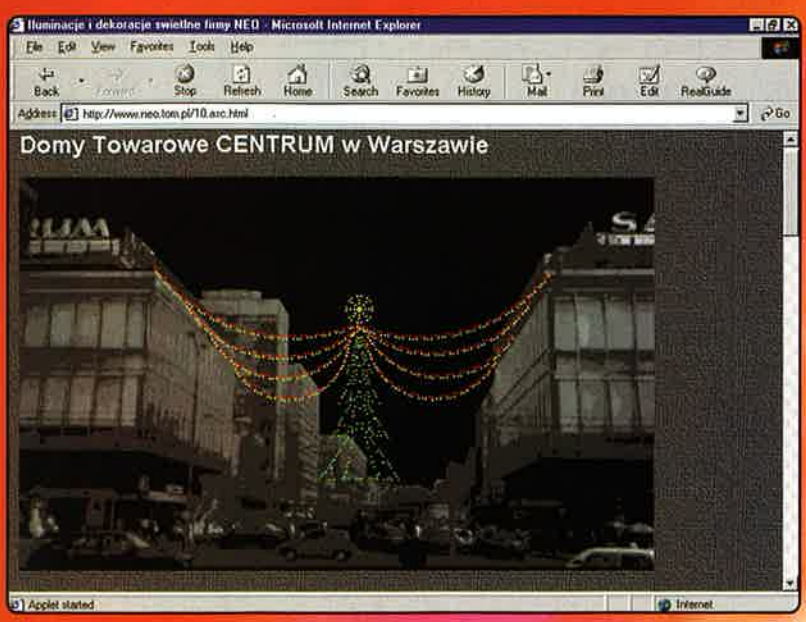
Już od kilku miesięcy na ulicach, w domach, a przede wszystkim w sklepach widać oznaki zbliżającej się Gwiazdki. Atmosfera Świąt Bożego Narodzenia udziela się wszystkim, bez względu na wyznanie, poglądy, wiek i przynależność partyjną. Każdy odnajduje w tym święcie coś innego: przeżycia religijne, ciepłą atmosferę rodzinną, obdarowywanie się prezentami, szał jedzenia i picia - ze świecą w ręku można by szukać osobnika, dla którego perspektywa Wigilii jest obojętna lub wręcz niemiła. Prasa, radio i telewizja także poświęcają coraz więcej uwagi nadchodzącym świętom. Prasa, radio i telewizja? A co z internetem?

Jan Jankowski



Spokojnie, tutaj także można odnaleźć mnóstwo świątecznych akcentów. Wystarczy, że w dowolnej wyszukiwarce (np. polskim Infoseeku) wpiszesz hasło "Święta Bożego Narodzenia", a na pewno otrzymasz co najmniej kilkaset adresów stron w całości lub częściowo związanych z tematyką świąteczną. Zobaczmy zatem, co globalna sieć ma do zaoferowania ludziom z niecierpliwością wypatrującym pierwszej gwiazdki.

Najbardziej wyeksploatowanym określeniem, opisującym internet, jest chyba sformułowanie "nieocenione źródło informacji". Sam, gdy słyszę te słowa, miewam kłopoty z żołądkiem, ale muszę przyznać, że jest w nich dużo prawdy. Wydawać by się mogło, że każdy Polak wie wszystko o Świętach Bożego Narodzenia (znam nawet takich, którzy twierdzą, że są to rdzennie polskie święta). W rzeczywistości nasza wiedza ogranicza się zazwyczaj do kilku informacji, wyniesionych z lekcji religii i przekazanych przez babcie (lub telewizję). Kto wie na przykład od jak dawna obchodzimy to święto, dlaczego właśnie w tym dniu i skąd wzięła się choinka? Z góry uprzedzam, że nie na wszystkie pytania znajdziecie precyzyjną odpowiedź (tradycja bożonarodzeniowa jest bardziej tajemnicza niż można by sądzić), ale warto spróbować. Po przeczytaniu zaledwie kilku dokumentów, umieszczonych w sieci, poszerzyłem swoją wiedzę o genezie, historii i symbolice świąt co najmniej dwukrotnie. Swoją wędrówkę rozpocząłem od adresu http://www.archidiecezja.lodz.pl/da5/czywiesz/bozenaro.html, pod którym znalazłem dosyć zwięzły, ale treściwy dokument zawierający między innymi kilka hipotez wyjaśniających dlaczego Boże Narodzenie obchodzimy 25 grudnia. Przy okazji dowiedziałem się też, że w pierwszych wiekach chrześcijaństwa nie świętowano narodzin Chrystusa w ogóle (lub w zupełnie innym dniu) - pierwsze wzmianki o włączeniu do kalendarza liturgicznego obchodów Bożego Narodzenia 25 grudnia pochodzą dopiero z IV wieku n.e. Interesujący artykuł pogłębiający ten temat możecie znaleźć pod adresem http://nieziejziemi.panoramix.net.pl/12_98/historia.htm.



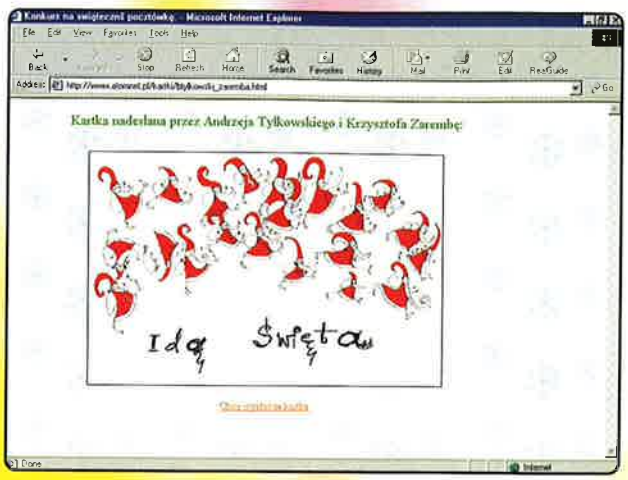
Wiele zagadek łączy się także z genezą zwyczajów i symboli świątecznych, takich jak wieczerza wigilijna, choinka czy kolędy. Mnóstwo ciekawych informacji na ten temat znajdziecie pod adresem http://www.kuria.gliwice.pl/czytelnia/liturgia_sacra/zwyczaje_bn.html. Zostawmy na chwilę historię i powróćmy do współczesności. Jak przeżywamy Święta Bożego Narodzenia my - społeczeństwo końca XX wieku? Co prawda, mówi się, że statystyki są tylko inną formą kłamstwa, ale warto im się czasem przyjrzeć. Pod adresem http://www.obop.com.pl/obop/swieta9812.htm znajdują się wyniki ankiet przeprowadzonych przez Ośrodek Badania Opinii Publicznej w ubiegłym roku (dane dotyczące roku bieżącego ukażą się zapewne po świętach). Z danych OBOPu wynika między innymi, że 98% Polaków przestrzega tradycji spożywania w Wigilię specyficznych potraw. Jakich? Zajrzyj pod adres http://www.kuchnia.com.pl/DiD/boznar.html i jeżeli nie pocieknie Ci ślinka to znaczy, że nie jesteś człowiekiem z krwi i kości. Dłuższe wywody na temat kulinarnego aspektu świąt skończyłyby się dla mojego żołądka zabójczo (stężenie kwasu solnego!), więc szybko przemknę do kolejnej bożonarodzeniowej atrakcji - kolęd. Przywykliśmy już do tego, że podczas wigilijnej kolacji odgłosy mlaskania zagłusza radio, magnetofon lub odtwarzacz CD emitujący tradycyjne pieśni świąteczne zwane kolędami. Prawdziwy "komputerowiec" nie może jednak spędzić Wigilii bez swojej maszynki, a pretekstem do tego może być możli-

i ... internet.

wość odtworzenia za pomocą PeCka kolęd bezpośrednio z internetu (a co Panie, XXI wiek!). Na stronie znajdującej się pod adresem http://www.kki.net.pl/yasf/koledy.htm znajduje się wybór najpopularniejszych polskich kolęd. Wystarczy kliknąć przycisk i już z głośniczków płyną swojskie dźwięki. Jeżeli zapomniałeś słów którejś z pieśni, także nie będzie problemu, ponieważ na tej samej stronie znajdziesz je w komplecie.

Dotychczas poruszaliśmy się w obrębie polskojęzycznych obszarów sieci, ale dlaczego nie mielibyśmy przekonać się, jak widzą Święta Bożego Narodzenia przedstawiciele innych nacji. Bardzo amerykańska strona http://www.christmas.com świetnie oddaje komercyjny charakter świąt. Trudno się dziwić, w USA odnotowano podobno w tym roku swoisty rekord - handel elektroniczny (zakupy przez internet) przyniósł większy dochód niż tradycyjna sprzedaż w sklepach. Po co więc budować sklepy? Zupełnie inaczej - jak dla mnie, bardziej swojsko - wygląda strona prezentująca tradycje bożonarodzeniowe we Francji i w Kanadzie (http://www.culture.fr/culture/noel/angl/noel.htm) - może dlatego, że znajduje się na serwerze francuskiego ministerstwa kultury. Święta bez śniegu, bez choinki, w czterdziestostopniowym upale? Tak wygląda gwiazdkowa sceneria na kontynencie australijskim. Jak w takich warunkach można poddać się świątecznej atmosferze - dowiecie się na stronie http://www.ozkidz.gil.com.au/Christmas/traditions.html. Można by tak krążyć po świecie w nieskończoność (internet jest świetnym środkiem lokomocji), ale zarówno ja jak i Wy nie mamy na to czasu (nikt nie jest wieczny).

Na zakończenie muszę (no czuję, że muszę!) podziękować firmie BiT Studio, która już po raz drugi przygotowała Świąteczny Katalog Polskiego Internetu (http://gwiazdka.bitstudio.com.pl/). Bardzo dużo spośród wymienionych w tekście adresów zaczerpnąłem właśnie stamtąd i nie mógłbym pominąć ich źródła, które samo w sobie jest chyba najciekawszą polską witryną związaną ze świętami. Pomoc w pracy zawdzięczam także wyszukiwarce Infoseek (http://www.infoseek.com) i jej polskiemu odpowiednikowi (http://info.icm.edu.pl/). Dziękuję Wam, bez Was napracowałbym się dziesięć razy bardziej. □



Jak szukać rzeczy w sieci?

Coraz częściej podczas IRCowych pogawędek spotykam sie z wszelakiej maści pytaniami o treści "Znasz jakieś fajne strony o..." i tutaj wstawiamy dowolny temat, czy to mp3, starwars, hacking itp. Z jednej strony sytuację taką można tłumaczyć chęcią poznania stron nieoficjalnych, domowych, takich, o których publicznie się nie mówi lub po prostu ciekawych. Jednak bardzo często okazuje się, że pytająca osoba zwyczajnie nie wie, gdzie takich stron szukać. Chciałbym tutaj przedstawić wam małą ściągę, dzięki której będziecie w stanie znaleźć potrzebne informacje, nie zdając się na łaskę kolegów.

Krzysztof Gonciarz

1 Wyszukiwarki

O nich pisano już w Action Necie jakiś czas temu, więc aby się nie powtarzać, powiem tylko, abyście się ich nie bali. Może to i głupio brzmi, ale wielu ludzi myśli, że potem wyjdą im bzdury na ekranie, nic nie znajdą itp. Ba, spotkałem się nawet z opinią, że podczas używania wyszukiwarek można łatwo złapać wirusa! Apeluję więc - nie dawajcie wiary takiej propagandzie, serwisy wyszukujące są po to, aby z nich korzystać!

infoseek.icm.edu.pl
www.wp.pl
www.altavista.pl

2 Webringi

To dość mało znana, ale szybko rozprzestrzeniająca się metoda grupowania informacji w internecie. Polega w dużym skrócie na zapisaniu swojej strony, poświęconej konkretnemu tematowi, do wielkiego zbioru podobnych witryn. Zobowiązania ograniczają się do umieszczenia na swojej www bannera, na którym znajdziemy klawisze w stylu "Next" i "Previous". Łatwo się domyśleć, że chodzi o nawigację pomiędzy kolejnymi site`ami, zapisanymi do webringu. Zyski z zapisania się to oczywiście większa liczba odwiedzających, a korzyści przypadkowych obserwatorów to po prostu łatwość dostępu do stron o wybranym temacie (w Polsce dość popularny jest webring stron o South Park, zobaczcie http://southpark.seal.pl)

3 IRC

Mimo czynników wymienionych we wstępie, IRC wciąż pozostaje efektywną metodą wyszukiwania ciekawych witryn internetowych. Trzeba się tylko wziąć na sposób i odwiedzić najpierw kanały tematyczne. Ale ja takich nie znam! - powie ktoś. Z kanałami IRCowymi sprawa jest o tyle prostsza, że większość z nich ma bardzo intuicyjne nazwy. Jeżeli więc szukamy kanału o starwars, mamy #starwars, jeżeli chcemy jego polski odpowiednik - #starwarspl lub #starwars-pl.

4 Programy

Jest już dostępnych kilka programów, przeznaczonych do wyszukiwania informacji w sieci, na zasadzie słowa kluczowego. Jednym z nich jest np. Internetowy Wyszukiwacz, zamieszczony jakiś czas temu na naszym CD.

Stosując intensywnie tę metody, będziecie w stanie znaleźć każdą stronę, chyba że autor wolał sam odwiedzać swoją stronę i nikomu o niej nie powiedział. Ale w takich przypadkach lepiej dać sobie już chyba spokój. □

SCENA KOMPUTEROWA

Scena Atari - wczoraj i dziś

*"Z g*** i ze stali powstało Atari" - jak głosi starożytny mod. To pozostałość po toczącej się kilka lat temu wojnie amigowo-atarowskiej. Były to czasy, gdy mój ukochany komputerek był wyśmiewany na każdym party, na które odważyłem się go zabrać. Dziś trudno się wręcz opędzić od chcących obejrzeć najnowsze atarowskie demka. Ale po kolei.*

Vasco/Tristesse

Premiera pierwszego, prawdziwego, 8-bitowego Atari odbyła się w roku 1979. Niewielu z Was zapewne, drodzy Czytelnicy, pamięta ten rok (niżej podpisany łapał w tym czasie pion na nocniku...). Zaprzestano jego produkcji dopiero jakieś 6-7 lat temu. Co ciekawe, przez te 20 lat zasadnicza konstrukcja niewiele się zmieniła, a wszystkie modele (poza pierwszą serią 400/800) są ze sobą kompatybilne! Oczywiście, hobbyści nie poprzestali tylko na tym, co kupili w sklepie. Wśród najbardziej godnych wymienienia przeróbek, królują rozszerzenia pamięci do +0,5 czy +1 MB (owo "+" oznacza pozostawienie także oryginalnych 64 KB), co zdecydowanie ułatwia pracę na tym sprzęcie, a wykorzystywane najczęściej jako ram-dysk.

Powszechne też jest stereo, które pozwala uzyskać, poprzez dodanie kolejnego Pokeya (chipa m.in. od dźwięku), dodatkowe 4 kanały dźwiękowe. Nie jest to jednak ostatni krok w kwestii muzyki! W 1996 roku pewien Psychol zmajstrował urządzonko o znanej dla starych PC-towców nazwie "covox." Jest to zestaw przetworników cyfrowo-analogowych, pozwalający odgrywać 8-bitowe sample. Wykorzystanie nasuwa się samo - odtwarzanie plików *.MOD (o jakości zbliżonej do Amigi 500!). Początkowo odtwarzano tylko pliki przenoszone z platform 16-bitowych, ale dość szybko powstał ProTracker do Atarki i komponować mogli także Ci, którzy nie posiadali innych kompów. Mało rozpowszechnionym, ale niezwykle interesującym rozszerzeniem jest skonstruowany w Polsce interfejs do dwóch twardzieli (IDE - 2*144 MB). Wielość zalet tego rozszerzenia trudno przecenić. Oczywiście, wszystkie wymienione rozszerzenia dają się "upchnąć" do środka Atarki (trzeba mieć tylko HDD 2.5")! Jako, że stacje dysków do Atarki zawsze były mniej popularne od samych komputerów, z czasem pojawiły się kłopoty ze zdobyciem ich. I na to znalazła się rada. Pojawiły się kabelki i oprogramowanie, które emuluje drive'y na wyższych platformach. Cóż, i my oszukujemy nasze kompy, gdy sytuacja tego wymaga... Sam widziałem ST-ka w takiej roli, a i mój PC (jak i wielu znajomych) pełni praktycznie cały czas tę rolę (poza odtwarzaczem CD :)).

Z innych ciekawych rozszerzeń wymienić mogę konstrukcję ze Stanów (sieć na 8 komputerów + serwer), czy ze Słowacji (przystawka do czytnika CD). O kilkunastu dosach, czy wersjach OSu nawet nie wspomnę. Mam nadzieję, że da to pewien obraz obecnej sytuacji osobom, które Atarkę widziały (czy nawet używały) ostatni raz kilka lat temu. Przy okazji: czy wiecie, że na Atarce nie ma Problemu Roku 2000? :)

Scena małego Atari jest obecnie bardzo mała. Liczy jakieś 80-100 osób. Czasy swej największej świetności ma już z pewnością za sobą. Najlepsze lata to okolice roku 95, Zloty gromadziły do 200 osób. Niestety, od tego czasu bardzo wyraźna jest tendencja spadkowa. Mniej ludzi, mniej produkcji. Na szczęście ilość przeszła w jakość. Zresztą bywalcom zlotów multi nie trzeba do tego chyba specjalnie przekonywać. Kto był na Intelu w 98 roku, z pewnością pamięta demko Sheol. Podobna była reakcja na tę pracę na Satellite w tym samym roku. Jeśli chodzi więc o produkcję, to naprawdę nie jest źle! Najważniejszy jest jednak klimat. Dzisiejsza scena atarowska nie przypomina żadnej innej. Zero wojen, wzajemnych wyzwisk, beginner (a są tacy!) może napisać list do "starych" scenowiczów, mając pewność, że doczeka się odpowiedzi (pewnie się trochę naczeka na odpowiedź, ale ją otrzyma :)). Nie przypominam też sobie, aby na jakimkolwiek party (a bywam na 2-3 rocznie) cokolwiek komuś ukradziono czy zniszczono! Może brzmi to wręcz niewiarygodnie, ale trudno o inną atmosferę, gdy wszyscy się doskonale znają i przyjaźnią - także pozascenowo. Aby to sobie wszystko uzmysłowić, przypomnijcie sobie, jak się czuliście na swoim pierwszym zlocie (piszę do scenowiczów Amigi czy PC). Mnóstwo obcych twarzy, pięciuset chłopa, ksywy, które nic nam nie mówią, a do ludzi, których produkcje bardzo dobrze znamy i cenimy, głupio podejść, bo są otoczeni innymi sławami - po prostu elita. Na zlocie atarowskim jest zupełnie inaczej! "Nowi" są natychmiast asymilowani. Każdemu, kto pojawi się na takim zlocie, mogę dać słowo, że nie zostanie pozostawiony na pastwę losu. W ciągu paru minut będzie sączył piwo w większym towarzystwie (no chyba, że niepijący...), a po zlocie ma jak w banku kilkanaście swaperskich kontaktów.

Zloty przypominają raczej happeningi niż typowe copy party. Coś takiego jak ochrona nie istnieje, bo nie ma takiej potrzeby. Każdy pilnuje sam siebie (lub kumpla, gdy ten już nie może o siebie zadbać...), całe dnie i noce wypełnione są rozmowami. Poza tym na ilu zlotach mieliście okazję siedzieć przy ognisku do rana w centrum miasta, bez interwencji jakichkolwiek służb porządkowych? Kto chce poczuć smak takiej imprezy, powinien koniecznie przeczytać zaproszenie, które (mam nadzieję :) znajduje się obok tego tekstu.

Na Atarce z pewnością swap nie umarł. Nadal krążą po Polsce wypełnione po brzegi świeżym stuffem pięciocalowe dyski. Co prawda, spora część z nas ma dostęp do Internetu (czy to w domu, czy na uczelni), ale listy tą drogą wysyła się w naprawdę nagłych przypadkach. Hm, notki raczej, a nie listy. Zresztą jest to chyba powszechnym zjawiskiem, że trudno napisać jakiś dłuższy tekst przez e-mail. Co innego zwykły, dyskowy, rzekłbym wręcz klasyczny :) send. Tutaj nie ma szans na skróty ("wysyłam ..., przyślij ..." itp.). Listy na Atarce mają najczęściej kilkanaście, a czasem i kilkadziesiąt KB czystego tekstu! Chyba nie odkryję Ameryki pisząc, że tak długie teksty są podstawą friendshipu. Zresztą chyba, niestety, widać to na wyższych platformach, gdzie jakieś bliższe kontakty międzyludzkie zanikły razem z upowszechnieniem się Internetu. Mylny jednak będzie wniosek, że odcinamy się zupełnie od tego medium. Trudno wysyłać listy do np. Ameryki. Przy takich kontaktach oczywiście trudno liczyć na sprawną listowną korespondencję (o kosztach nie wspomnę). Poza tym wielość stron WWW o atarowskiej problematyce sprawia, że w zaciszu domowym można dowiedzieć się sporo ciekawych rzeczy na interesujący nas temat w bardzo krótkim czasie. Oczywiście, jak ktoś się naprawdę uprze, to może odbierać e-maile także przez Atarkę, ale nie jest to raczej rozpowszechnione.

Oczywiście także i poza Polską Atarka jest ciągle żywa. W Niemczech istnieje klub ABBUC, który skupia w swych szeregach ponad tysiąc osób z całego świata m. in. z USA czy Australii. Organizacja ta dzieli się na grupy regionalne, które spotykają się na meetingach co miesiąc, a raz do roku urządza zjazd w centrali. Równie prężnym ośrodkiem są Czechy. Tam zloty odbywają się praktycznie co miesiąc, jednakże są organizowane zupełnie inaczej niż w Polsce, często w wynajmowanej na jeden dzień restauracji! U nas to raczej niemożliwe (koszty!). Zupełnie inna jest (że tak to określę) "struktura wiekowa" - czescy scenowcy są znacznie starsi od polskich o ładnych 10 lat (średnia około 30 lat!). Znak to, że scena nie jest tylko zabawą dla małolatów i niekoniecznie trzeba z niej wyrosnąć... O innych krajach raczej trudno mi coś konkretnego napisać. Grupy słowackie czy węgierskie, niestety, przestały dawać znaki życia już jakiś czas temu.

Pewnie wielu z Was sądzi, że dzisiejszy Atarowiec, to osoba zacofana, nie zauważająca zmian wokół siebie. Jesteście w błędzie. My doskonale sobie zdajemy sprawę, że komputery mają dziś szybsze procesory niż 1.79 MHz. Prawie każdy z nas ma w domciu Amigę lub PC i to często nieźle wyżyłowane. Z drugiej jednak strony nie oszukujmy się. Komputer to komputer i co zrobi jeden, to i drugiemu w jakiś sposób się uda. Wiem, wiem, Quake'a na Atarce nie odpalicie. Zgoda. Tylko, że scena nie na tym polega. Scena to zloty. Scena to mrówcza praca po nocach przed monitorem. Ale Scena to przede wszystkim ludzie, którzy ją tworzą. To pewien sposób na życie. Przy Atarce trzyma nas ciągle sentyment i friendship, o który trudno w dzisiejszych czasach na wyższych platformach... □

Jeżeli ktoś jest zainteresowany: w dn. 28-30 XII 1999 odbędzie się trzecie Last Party '99 dla użytkowników Atari XL/XE, ST i Falcon. Informacje: vasco@owl.au.poznan.pl tel. (061) 44-75-426 (Rafał)

Warto zajrzeć

Awww.cu2000.com.pl/guma
members.tripod.com/aids99
piwo.bl.pg.gda.pl/atari
kanały irc: #atari8, #ataripl
ftp: martix.ibb.waw.pl/pub/a8

Satelite '99

Party-raport (Szczecin 13-14.11. 1999)

Party było bardzo "ciekawe". Wiem, że to dziwny początek relacji, ale dobrze oddaje wrażenia po imprezie. W sumie jest to historia o tym, jak amigowcy starali się obrzydzić pecetowcom party, a ci im na złość świetnie się bawili :). Przynajmniej niektórzy i jest to moja opinia.

Tiges

U góry:
Co to za "lamers"? Ano XTD w całej - tylnej - okazałości.

Podróż do Szczecina minęła w standardowej wesołej atmosferze. Zwłaszcza, że od Poznania nie podróżowałem sam. Na miejscu troszeczkę pobłądziliśmy (a na mapce wyglądało tak prosto), lecz przy pomocy miejscowych trafiliśmy na miejsce. Tutaj dostałem identyfikator, który miał ten feler, że opadała łatwo od niego "żabka" z agrafką. Po krótkim śledztwie okazało się, że akurat te typy tak mają i już. W sumie to po kilku godzinach raczej nie można było zobaczyć przypiętego "identa". Jak się okazało, "kloniarzy" przyjechało około 30. W każdym razie długo nic się nie działo i co niektórzy zaczęli wątpić, w słuszność dłuższego pobytu na miejscu. W sumie wśród takiej dość kiepskiej atmosfery ktoś wpadł na genialny pomysł, aby poszukać miejscowych pubów. Jak się okazało był taki dość niedaleko. Szybko więc został opanowany przez nasze "siły szybkiego reagowania". Wesołe towarzystwo czyni cuda. Udało się zmusić barmana do puszczenia kasety, na której była jakaś normalna muzyka i właściwie atmosfera odwróciła się o 180(.

Po kilku godzinach postanowiliśmy jednak pójść obejrzeć, co tam ludzie powystawiali (i co przepuściła selekcja) do konkursów. Na pierwszy ogień poszło 4 channel music compo. Moduły były puszczone na Amidze. (Co już wywołało obawy o moduły pecetowe. Zresztą uzasadnione). Drugi moduł zaczął się dość ciekawie, bo słychać było jakieś trzaski. Po trzeciej próbie odpalenia moduł brzmiał (???) na tyle dobrze, że zaskoczony Traymuss stwierdził, że to - chyba? - jest jego praca. Mimo interwencji organizatorzy uparli się wszystko odpalać na "przyjaciółce". Tutaj rodzi się kilka pytań. Jak taki moduł przeszedł selekcję, jeżeli były z nim takie problemy? Jeżeli był puszczany na Amidze, to powinno być wiadomo organizatorom o takich problemach. A jeżeli był puszczany na PC, to dlaczego nie puszczono tych modułów w czasie "kompotów" też na PC? Złośliwość, czy brak odrobiny chęci? Najgorzej wyszedł na tym Traymuss, który tylko zgrzytał zębami, jak słyszał co player amigowy wyprawia z jego całkiem niezłym modkiem. W sumie przez selekcję przeszło siedem modułów czterokanałowych i tyle samo multichannel. Takiej ostrej selekcji jeszcze nie spotkałem na żadnym party (może za krótko żyję?). Uważam, że powino być przepuszczone około 10 do 15 prac. Jest to już na tyle dużo, aby wybrać te najlepsze i na tyle mało, żeby nie znudzić partowiczów.

Po music compo powstały wątpliwości - co z ASCII compo? Też wszystko będzie pokazane na Amidze? Jeżeli tak, to z odróżnieniem pecetowej pracy nie powinno być kłopotu. Tym razem to Cro miał śmierć w oczach i organizatorzy go nie zawiedli. Jak ktoś próbował oglądać ASCII pod Windą - to właśnie tak wyglądały prace pecetowe. Właściwie na ASCII pecetowe wyglądało jak pisanina szalonego Niemca. Same "umlauty" i inne znaki niemieckie, porozrzucane bez składu i ładu. Nie muszę chyba dodawać, że na PC to zupełnie inaczej wygląda. Tutaj twierdzę, że nikt nie raczył obejrzeć wcześniej tych prac, bo by przecież wyszło, że coś jest nie tak. A wystarczyło odrobinę chęci...

Na gfx compo, odwrotnie niż w msx, przepuszczono trzydzieści cztery obrazki. Niektóre o tak słabym poziomie, że bez chwili wahania wyrzuciłbym je z dysku twardego. Oczywiście zdarzały się też perełki. Gdyby zostawiono około połowy z tych obrazków, to ogólny poziom znacznie by wzrósł. Oczywiście i tu nie odbyło się bez buraków organizacyjnych. Jakoś tak wszystko było poukładane na dysku, że trzeba było śledzić jak mozolnie te obrazki są wyszukiwane. Oczywiście, zdarzało się (nagminnie), że obsługujący compo machine się pomylił i pokazywał ten sam obrazek drugi raz. Powodowało to straszny bałagan, jeżeli chodzi o przydzielone numery prac. I co chwila ktoś się pytał, jaki to właściwie jest numer tego picturka. Zadowolony z tego przebiegu sprawy był chyba Hicks. Jego obrazek był pokazany dwa razy w gfx compo i trzy w ray compo (!) - na pewno mocno wrył się w pamięć uczestników :).

W każdym razie śmiechu z organizacji było co niemiara (ale żal autorów tak potraktowanych prac). Konkursy na prace kodowane na PC się nie odbyły. Znalazł się w końcu nawet jakiś pecet, ale na trzy intra 4kb jedno się nie uruchomiło, drugie gdzieś wcięło - no i dla jednej pracy nie będzie się przecież organizować competitions. Autor intra 64k jak się dowiedział, że takie intro też jest tylko jedno - to je wycofał. A tu się okazało, że było jeszcze jedno! Niestety poszukiwanie autora pierwszej pracy się nie powiodło, więc dla jednego intra... itd.

Nie można tu winić (do końca) organizatorów, bo gdyby przyjechało więcej pecetowców, to siłą rzeczy zmusiłoby to organizatorów do poważniejszego potraktowania tej platformy. A tak - nieobecni nie mają racji. Z drugiej strony odrobina chęci od strony organizacyjnej i można było pecetowe prace pokazać... normalniej. Przecież Szczecin to nie "koniec świata" i jakiś normalny pecet i kilku "rozgarniętych dwunastolatków" by się znalazło? A tak to wyglądało jakby organizatorzy się na PC obrazili. A przecież wejściówkę każdy płacił taką samą.

Nie będę oceniał kodowanych prac amigowych. W każdym razie pokazano dwa normalne dema i aż czternaście tak zwanych "crazy" produkcji. Niektóre mi się podobały, a niektóre nie. Natomiast bardzo mi zapadły w pamięci produkcje VHS grupy Skuls (chyba tak to się pisze? Jak się pomyliłem to przepraszam). Tutaj moje prywatne wyróżnienie.

Z ciekawostek "partyjnych". Na imprezę przybyło kilku ludzi z zagranicy. Najwięcej z Czech, a znalazło się także kilku Hiszpanów i Holender. Na party pokazała się Telewizja "Bryza", podobno "Zoom", a także przedstawiciele miejscowej prasy. Tak mi się pomyślało (bo czasem se lubię pomyśleć ;)), że pecetowcy krzyczą o undergroundzie i złu, jakie niosą środki masowego przekazu, a tu scena amigowa nie ma takich obiekcji. Myślę, że zamiast się kłócić lepiej wziąć się do pracy i w ten sposób pokazać reszcie, gdzie jest ich miejsce. W każdym razie około godziny dziewiątej rano jak wyjeżdżałem nie były znane jeszcze wyniki (kolejny minus dla organizatorów, nad którymi nie będę się już znęcał, bo i tak mi wytną brzydkie wyrazy :)))).

Nie wiem czemu - ale do domu wyjechałem... zadowolony. Czemu? Bo ludzie udowodnili, że to oni tworzą klimat party - a nie composy, stuff i organizacja (choć te nie przeszkadzają :)). Ludzie - jesteście wielcy :)). CUONCP!!!!!!!!

P.s. Bufet był w porządku. Może dlatego, że nie nadzorował go nikt z organizatorów? □

FPP ZONE

CzEŚĆ!
10... 9... 8... (...) no i mamy rok 2000... Qurcze, szczęściarze z nas :). Da się zaważyć, że coraz więcej FPP (jak i innych gier) do nazwy 'doczepia' liczbę 2000 - Doom 2000, Wolf 2000 itd. No dobra, nie przynudzam, bo i tak mało kto czyta wstępniaki :). Zapraszam do lektury (ostatnich) czterech "FPP na gwiazdkę", jak i naszych 'rozrośniętych' Niusów. A i czekam na odzew w sprawie kącika!

Qwaszony

Klasyka FPP cz. 2

Oto dokończenie omówień klasyki gier FPP: większość z nich można zakupić dzisiaj za naprawdę nieduże pieniądze, a ich ogolna grywalność znakomicie zniosła próbę czasu...

Half-Life

Kiedy wspominam noce spędzone nad tym tytułem, naprawdę łezka się w oku kręci. Nie dlatego, że było to "dawno i nieprawda", ale ze względu na świetność tejże gry. Ona jedyna konkuruje w moim rankingu (w kategorii single player) z Aliens versus Predator. Znając obydwie gry, można łatwo wywnioskować, co tak naprawdę cenię w trybie dla jednego gracza. Otóż chodzi oczywiście o klimat, atmosferę strachu i bezradności wobec otoczenia. Nic nie zastąpi takich smaczków z HL, jak widok naukowca, którego od tyłu zachodzi dziwny stwór. Gracz chciałby krzyknąć, pomóc biedakowi, ale nie jest w stanie nic zrobić, skazany jest jedynie na widok śmierci rodaka z rąk przybysza z innego wymiaru. Ale, ale o czym on gada, zapytają wszyscy nie znający fabuły HL. Jest ona tak wspaniała, że uchylanie rąbka tajemnicy byłoby zbrodnią wobec odbiorców. Mogę jedynie powiedzieć, że akcja dzieje się w pewnym centrum badawczym, w którym "coś się nie udało".

Grafika, dźwięk i cała reszta pozostają na niezmienionym poziomie, niestety także wymagania sprzętowe nie zdążyły się zdezaktualizować i wciąż są dość wysokie. Z kolei powodem, dla którego warto sobie sprawić kopie HL pod choinkę, jest jej cena, która teraz oscyluje w granicach 70-80 zł, w zależności od sklepu. Krótko mówiąc, każdy prawdziwy FPP'owiec powinien polecić Half-Life swojemu Swiętemu Mikołajowi.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Quake 1

'Pierwsza gra, w której postacie są w pełnym 3D' - głosiły hasła reklamowe, gdy ponad 3 lata temu pojawił się od dawna zapowiadany 'Wstrząs'. Recenzenci zachwycali się cwałem trójwymiarowego Ogre'a i grywalnością podczas rozgrywki single player. Jednak, gdy zagrali po raz pierwszy w 'dedmecza' rozgrywka dla pojedyńczego gracza stała się nudna. Doom był już lepszy w tym wypadku. Skoki na rakiecie, Quad, grafika (nawet do tej pory Q1 wspomagany akceleratorem, po zainstalowaniu specjalnego patcha - GLquake, robi wrażenie), a przede wszystkim szybkość, z jaką toczyła się walka, była najważniejsza. Po jakimś czasie ID wypuściła Quakeworld; coś jakby patcha, który nieznacznie zmieniał wygląd gry w trybie multiplayer, pozwalał grać na jednym serwerze większej ilości graczy, a także miał lepiej skompilowany 'kod sieciowy'.

Potem nastąpił Quake 2, chciałoby się powiedzieć, że wszyscy odwrócili się od jego starszego brata - a jednak nie. Na placu boju pozostał z niemałym gronem jego 'fanatyków'. Polskich serwerów wstrząsu No1 nadal jest sporo (patrz dział 'help' w FPP-Zone CD), więc jego zakup (ofkoz, jeśli JESZCZE go nie posiadacie w swojej kolekcji) na pewno nie będzie wyrzuceniem pieniędzy w błoto zwłaszcza, że w FPP-Zone są i będą nadal publikowane nowe mapki i gadżety z nim związane :). Kiedyś jego wymaganie sprzętowe były głośno komentowane, np. 'Id za dużo sobie pozwala' :>. A teraz to nawet nowa wersja 'Tetrisa' jest bardziej wymagająca, co tu dużo mówić - na P90 24mb Ramu z voodoo 1 chodzi jak zegarek.

Aktualnie jest do nabycia w serii 'Repley'(59zł), a także w komplecie z dwoma mission packami [wg mnie w pack'u No2 rozgrywka single jest lepsza niż w oryginale] (cosik ok. 120 zł).

Wojciech "blood" Tarczyński

Quake2

Grudzień 1997. W radiu przed chwilą puścili spot reklamujący Quake2... w Polskim Radiu, a to już coś znaczy :). Przed pojawieniem się Unreala to właśnie Q2 był Królem (przypomnijcie sobie opinie redaktorów na temat wielkiego U :). Extra - mega - super SP, a Multi z początku BARDZO niedopracowany (mapki do DM pojawiły się dopiero parę miesięcy po premierze gry). Wady Multi, o których wspomniałem w notce o Q1, niestety nie udało się autorom zlikwidować w kolejnych łatkach (Od 3.06 do 3.20, nawet z jakieś 3 miesiące temu mówiło się o 3.21). Ale trzeba to przyznać - tak samo jak w przypadku Q1 (i Q3[!!!], chociaż jeszcze nie wyszedł pierwszy mod /do q3test'u/), już się pojawiły tysiące (a być może nawet dziesiątki tysięcy) dodatków - mapy, mody, modele, konwersje itp. zrobione przez fanów, budzą szacunek wobec Kwaka No2. Sprzęcior, na którym można 'spokojnie' grać, to P133, 32mb, ram i ofkoz voodoo 1 na pokładzie. O ile się nie mylę, teraz samego Q2 można nabyć za 99zł albo w DUŻYM pudle wraz z 2 mission packami do single i jednym (składanka z modów dostępnych za friko na necie) do multi za ok. 150 złotych pieniążków.

Wojciech "blood" Tarczyński

Unreal

Czytelnikom CD-Action gra ta na pewno zapadła w pamięć jako pierwsza, która dostała od redakcji ocenę 10/10. Wywołało to wiele kontrowersji, ale i pochwał dla odwagi redakcji. To, czy Nierzeczywisty naprawdę zasłużył na tak wysoką notę chyba nigdy nie zostanie naprawdę rozstrzygnięte, jednak jeśli jeszcze nie zabrałeś w tej sprawie stanowiska, okres świątecznej przerwy może być idealnym na to czasem. Teraz, kiedy niedawno ukazał się pakiet dodatkowych misji "Return to Na Pali", zakup całego zestawu pod przyjemną nazwą "Totally Unreal" wydaje się być najlepszym wyjściem. Jedynym minusem interesu jest, że będziemy musieli zapłacić za to pełną cenę gry, czyli do niedawno obowiązkowe 159 zł. Dla wielu jednak gra ta warta jest o wiele więcej.

Jako że od dłuższego już czasu nie grałem w Unreala, odpalenie go, przy okazji pisania tego tekstu, dało mi możliwość w pełni obiektywnej oceny tego, na ile gra się zestarzała. Jedynym wnioskiem, który można wyciągnąć brzmi, że gra praktycznie w ogóle nie odczuła na sobie upływu czasu. Grafika i dźwięk cały czas oczarowują, a grywalność nie pozostawia wiele do życzenia. Wymagania sprzętowe gry przez te ponad półtora roku zmalały (kiedy zalecane PII 266 było sprzętem marzeń, a teraz...), przez co większość potencjalnych graczy będzie mogła cieszyć się grą w pełni. Jako swoisty zimny prysznic dla wszystkich, należy wymienić, że w Nierzeczywistym praktycznie nie ma multiplayera, więc o wszelkich rozgrywkach sieciowych radzę od razu zapomnieć, lepiej poczekać spokojnie na własną kopię Unreal Tournament. Mimo to, każdy kto swojej pasji do FPP nie opiera na rozgrywkach sieciowych, może spokojnie zabrać się za Unreala i wreszcie dokopać tym paskudnym Skaarjom.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

FPP News

TURNIEJ - FRAG3

29 października w Dallas (USA) :(((rozpoczął się turniej (frag3), rozgrywany na Q3TEST. Była tam cała śmietanka Klejkowego światka - zarówno amerykańska jak i europejska. Jeśli Blood będzie tak łaskawy :), to może zamieści kilka demek z tego turnieju. A i jeszcze jedno, główna nagroda to 10 000 USD. Ten interes zaczyna być opłacalny! W przyszłości ma odbyć się następna edycja, gdzie główna nagroda wyniesie 40 tyś. dolców, a ogólna pula nagród przekroczy 100 000 USD WOW!!!!! Hm... nic tylko zakładać stałe łącze i gggrrraaaććć - i tak się to wszystko zwróci :)))). A tutaj finalowa ósemka z frag3:

1. Hakeem
2. stx-wombat
3. nB.fatality
4. K9-Moonsh1ne
5. Xenon
6. DM-Sector
7. Timber
8. gemini (hmm... eee to nie ten :)

A oto obrazki:

Ttttttttrrrrrrraaalllllaaaaaaaalllllaaaaaaaa

Już wiadomo kto będzie twórcą muzyki (współtwórcą) do QJI[: ARENA. Kto grał w Q2 i podobała mu się tam muzyka, będzie zadowolony (komu nie, musi się przyzwyczaić). Grupa "Sonic Mayhem" poinformowała na swojej stronie internetowej, że będzie współtwórcą ścieżki dźwiękowej do ARENY. I jeszcze coś. W przyszłości ma pojawić się płytka audio z kawałkami z Q3. A będzie czego posłuchać, oj będzie.

AMEN :(((

Pamiętacie zapowiedź gry AMEN, która była bodajże w numerze grudniowym FPP-Zone. Jeżeli ktoś zbiera kasę na tę gierkę to... niech najpierw przeczyta ten tekst, który znalazłem na http://fpp.plj.pl:

"Proszę, nie myślcie, że men został biernie wyłączony z planów produkcyjnych naszej firmy. Przeciwnie - ciągle znajduje się na liście tytułów na przyszły rok. Chciałbym również zauważyć, że WIĘKSZOŚĆ projektu graficznego została ukończona. Środowisko gry zostało ukończone w 80%. Do tej pory nie byliśmy jeszcze tak pewni wydania tego tytułu, jak teraz, na obecnym etapie rozwoju gry. Cały problem tkwi w braku kodu gry. (Chodzi o to, że designerzy nie skończyli całego projektu, a programiści nie mogą rozpocząć prac bez całej podstawy... krąg się zamyka). To powoduje tak kolosalne opóźnienia. (Cavedog zmuszony cięciami, musiał zwolnić większość swojej ekipy kilka tygodni temu). Na pewno jest to ciężki okres dla nas wszystkich, ale na pewno nie odkładamy projektu na półkę. Skończymy pracę bez zbytniego nacisku na programistach. Jak tylko uda się nam zatrudnić od nowa całą ekipę designerów (mamy nadzieję, że to będą Ci sami goście) nic już nie stanie nam na przeszkodzie uwieńczyć ostatnie dwa lata naszej pracy, wydaniem jakże bogatszego niż dotychczas men'a. Podjęte przez nas decyzje były na pewno kontrowersyjne (szczególnie dla ludzi związanych ze sprawą). Ie musiały być podjęte. Ie postaramy się zrobić wszystko, by skończyć to, co zaczęliśmy, tworząc najoryginalniejsze doświadczenia, związane z graniem w historii. (do czego zresztą dążymy od początku)".

Smutne, prawda :'((((

Bartłomiej 'Mike' Smaczny

Co na CD?

Chuchu zima nie taka zła i nasz zespół się powiększył o kolejne osoby, co spowodowało dosłowny wysyp nowych tekstów. A więc zacznijmy od początku:

Dział Nowości - jak zawsze sporo "niusów" FPP. (Gdyby miały być na papierze, nie zmieściłyby się na dwóch stronach drobnym drukiem!), świeżutka galeria (screeny z DN4 i modeli z q3), zapowiedzi Halo, Thief2, Wh40k. (Jesteśmy szybcy?! Ola-boga, co ja godom - jesteśmy najszybcy:) i na dokładkę sporo linków do FPP'owskich stron WWW:

Teksty - Mega art o gralniach w Polsce, polecenia konsoli Q3 (Ups, jako że się w full wersji trochę zmieniły, przed komendą musisz dodać /), relacja Mike'a z Gambleriady'99, wskazówki do Shadowmana, oraz parę tekstów specjalnie przygotowanych z myślą o roku 2000 :). Quake, gra legenda, FPP tysiąclecia, DOOM oraz art o przemocy w grach:

Goodies (czyli pliczki:) - Mapki (Chuch, 3 do Q2 i z 4 do Q1 /za miesiąc sporo map do Diuka/), Mody (Boty do Half-Life i Kingpina oraz nowy minidział o nowych Modach:), Demka (Czy trzeba coś tłumaczyć - chcieliście to macie!), inne bajery (powiem tyle, że modele z epizodu 1 SW wiodą tu prym :)).

Help - Kolejny odcinek FppAQ (Lordareon Hot line na pełnych obrotach:), serwery Quaków oraz tradycyjne Lamers FAQ:

I to by było wsio. Za miesiąc... min. kurs Builda /edytor poziomów do DN3D/ - dzieło czytelnika. I warto jeszcze wspomnieć o nowej, bardziej przejrzystej oprawie graficznej.

blood

Relax!

Witamy w kolejnej edycji kącika rzeczy niepoważnych, ale za to zwykle śmiesznych. Dziś tradycyjna porcja twórczości czytelników oraz tego, co wyszperaliśmy w Sieci. Tradycyjnie informujemy, że wszelkie podobieństwo... itp.; a także wyrażone tu opinie nie są stanowiskiem redakcji CDA w jakiejkolwiek sprawie; nie zamierzmy także tutaj nikogo obrażać, znieważać etc. Miłej lektury.

Śmierć lamerom?

Lamer - co to jest?

Lamer - termin zapożyczony z tematyki scenowo-ludowej, pochodzi od czasownika "windykować", co oznacza "prać w pralce automatycznej". Słowo to było używane przez panie z pralni chemicznych, które tak krzyczały na koty, które im wchodziły do pralek, a opuszczały je w formie płynnej.

Teraz na serio

Lamer - termin scenowy oznaczający osobę popełniającą plagiat, mądrzącą się na różne tematy (o których nie ma zielonego pojęcia) lub uważającą się za chodzącą elitę wśród komputerowej braci itd. Pochodzi od przymiotnika "lame", w obecnej tematyce komputerowej oznaczający tyle co "zielony").

Rodzaje lamerów

Lamer bardzo głupi
Dopiero dostał komputer, który polecił mu sprzedawca. Oczywiście, nie interesowało go, że to najdroższa (co nie znaczy najlepsza) konfiguracja i że mógłby kupić lepszy komp o 50% taniej. Nie wie, co to port, wtyczka, mysz, a dysk twardy to dla niego trochę grubsza FDD. Boi się, że naciśnięcie klawisza zepsuje komputer. Próbuje uruchomić wszystkie pliki na dysku, twierdząc, że wszystko (*.*) to gry. Potem dzwoni do serwisu, że plik oxdcvv.0ns nie chodzi i że chce lepszy komputer. Na razie włożył myszkę do LPT1, a joya do kontaktu. Potem dzwoni do znajomego hackera i opowiada, jaki ma durny komputer. Gdy hacker pokazuje mu jak działa komenda "format c:", lamer patrzy z podziwem, jak to hacker w 0,5 sekundy wpisuje komendy w DOSie, jak resetuje komputer itd. Potem bawi się pół godziny we wpisywanie "format" z literami od a do z i dziwi się, że mu się co chwilę pokazuje "no boot disc or disc error". Wykonuje w ciągu tygodnia 2140 telefonów do serwisu, aż mu wszystkiego hacker nie pokaże...

Lamer głupi
Umie zainstalować program z autorunu, czyta cała umowę licencyjna 3 razy. Zna podstawowe funkcje w Explorerze, ma same oryginalne programy (gier wcale!). Jego ulubiona gra: Mine sweeper i święcie przysięga, że będzie komputera używał tylko do edukacji i nie kupi nigdy pirackiego programu. Próbował uruchomić gry z Amigi od kolegi z naprzeciwka. Doszedł do wniosku, że nie ruszają, bo mu się Windows skopał, więc włącza "tryb MS-DOS", wyciąga notesik, przegląda, wpisuje "format c:" i dzwoni do hackera, żeby mu Windows zainstalował. Kupuje sobie mikrofon za 300 zł, a potem okazuje się, że to karta muzyczna. Maluje sobie bez przerwy w Paintbrushu, a potem wszystkie rysunki po kolei ustawia jako tapetę.

Lamer średnio głupi
Zaprenumerował CHIP'a, PC World Komputer itd., "bo mają kompakty", z których instaluje wszystko, co ma profesjonalnie brzmiącą nazwę, a z gazety i tak nic nie rozumie. Ma 2Gb śmieci w TEMP, przez 2 lata nie opróżnia Kosza, kupuje wszystkie czasopisma o grach z kompaktem lub fajną okładką, nawet jeśli nazywają się Essential Playstation, ZX Spectrum World lub Amiga Gamer. Instaluje każde demko gry, jakie ma na kompakcie, ale potem zapomina je uruchomić. Myśli, że jest hackerem, bo udało mu się po 123 próbach ustawić kartę muzyczną w gierce pod DOS. Odkąd odkrył "Właściwości", zeruje wszystkie attributes w plikach. W jakimś programie kazali mu zmienić coś w config.sys, więc dzwoni do hackera zapytać się co to takiego. Dostał od kolegi POV-Ray'a i myśli, że to ulepszona wersja notatnika (fajniejsza czcionka).

Jak uprzykrzyć życie lamerowi?

Przed czytaniem tego dokumentu, radzę przeczytać "Rodzaje lamerów" i zaklasyfikować naszego lamera do którejś z kategorii. (Np. lamer średnio głupi może się zorientować, że sobie z niego jaja robimy i wszystko spali na panewce). Oczywiście, nie bierzcie tych definicji całkiem dosłownie; lamerem może być każdy głupszy od Was lub nie posiadający komputera (z takiego niestety rzadko się śmiejemy, no chyba, że zachwyca się serialem "WOW" (SZCZYT lamerstwa)). Radzę też wybierać na ofiary osobniki nie znające angola, chociaż najwięcej zabawy jest z tymi, co myślą, że znają ("Power plant to pewnie jakaś roślina...").

Sposoby mało wredne, ale satysfakcjonujące

1. Podłożenie fikcyjnego desktopu - wykonujemy poprzez zrobienie screenshota (Print Screen), przedstawiającego desktop naszej ofiary (z pootwieranymi oknami) i wklejenie go w jakiś program, zachowanie i ustawienie jako... tapety (lub wyświetlenie na ekranie tak, by się lamer nie zorientował). Należy pamiętać o tym, żeby kolory były identyczne z ustawieniami ofiary i układ ikon na desktopie był taki sam oraz zwracamy uwagę na to, aby podczas wykonywania screena, żadne okna nie zasłaniały ikon na desktopie. Przez pewien czas będzie Was zamęczał, żebyście poszli do niego naprawić błąd z oknami, bo ani jednego nie umie zamknąć, nawet po resecie, potem po naprawieniu powiedzcie, że pozmienialiście wpisy w rejestrze i inne pierdoły...

2. Podłożenie świńskiego programiku - proste: albo napisać, albo ściągnąć z mojej strony programik (nieszkodliwy), który doprowadzi do tego, że nawet w serwisie nie będą wiedzieć (po opowiadaniu przez telefon), co się stało. Wsadzić (na początku) do autoexec.bat, nie zapominając o echo. Potem naprawić w "tajemniczy" sposób i patrzeć jak ofiara dziękuje na kolanach. Poza tym programiki z mojej strony są na tyle proste, że można je wyłączyć za pomocą Ctrl + C.

Od redakcji: zanim zrobisz komuś taki numer, wypróbuj dany program na swoim kompie, czy faktycznie jest tak nieszkodliwy, jak obiecuje autor. Ponadto (prawdę mówiąc) w ogóle odradzamy takie dowcipy.

3. Ustawić mysz na leworęcznych lub (Windows'98) zmienić orientację. Najpierw kilka razy zresetuje komputer, potem wpadnie w rozpacz i zadzwoni do Was. Checheche...

4. Opowiedzieć mu bajkę o wirusie przenoszonym siecią (elektryczna), który uaktywnia się podczas częstego uruchamiania (tu wstawić ulubioną grę lamera). Działa na lamerów bardzo głupich. Zazwyczaj na noc odłączy komputer od kontaktu, a potem przez 2 tygodnie nie będzie go włączał, a jak już, to nie będzie uruchamiał swojej ulubionej gry.

5. Odłączyć głośniki...

Sposoby wredne, ale jeszcze bardziej satysfakcjonujące

1. Zainstalować mu Linuxa, a jak się będzie pytał, jak zmienić nazwę pliku, powiedzieć, że "rm".

2. Sprzedać mu Herculesa za 3 bańki.

3. Sprzedać mu Mysta za 50 zł.

4. Szczyt wredności - dać mu Atari za darmo, jako czytnik kaset na backupy.

Co robi lamer

...gdy kupi bieliznę? Po każdym użyciu wkłada do oryginalnego pudełka.

...gdy namaluje obraz? Przykręca go do biurka (desktop).

...gdy otwiera Okna? Wpuszcza cyklon do mieszkania.

...gdy myśli, że jest hackerem? Z dubeltówki, celując do szpaków, zabije żonę stojącą za nim.

...gdy budzi się rano? Nie dość, że nie otwiera oczu, to jeszcze się dziwi, czemu wszystko jest czarne.

Lista programów anti - lame

Przedstawiam tutaj listę popularnych programów antylamerskich, mogących służyć za broń, celem pognębienia napotkanego lamera, niezależnie od jego skali zaawansowania. Odpal mu...

Linux - to chyba wiedzą wszyscy?
POV-Ray - koniecznie "ręczny"!
Nethack - lub inny skomplikowany hack'n'slay
Borland C++ 4.0 - lub nowszy
DOS - chechecheche!...
Emulator ZX Spectrum - koniecznie DOSowy
QBasic - stary, dobry BASIC też się przyda...
DOS Edit - uruchomiony w DOSie bez myszki. Za Chiny z niego nie wyjdzie

Oczywiście, takich programów jest okropnie dużo i pewnie każdy znajdzie coś sam. Ważne, żeby miał nieprzyjazny interface.

Krzysztof Kieloch

Tekst pobrano (za wiedzą autora) ze strony: http://www.friko.internet.pl/~karoluch/.

STAR WARS!!!

Z okazji premiery Phantom Menace troszkę dowcipów o Star Wars!

Motto:
- "If you strike me down, I will become more powerful than you can possibly imagine!"
- "I don't konw, I can imagine quite a bit"

Star-warsowskie rymowanki

Sokół psuje się jak głupi
Bo go Han od Ruskich kupił

Imperator, gdy był mały
Wpadł raz głową pod motocykl
Wtedy właśnie to wynalazł
Słynną Ciemną Stronę Mocy

Vader przegrał pojedynek
Bo mu łapsko odciął synek

Han popatrzył na swe dziecko
I podrapał się po brodzie
"Całkiem do mnie jest podobne...
Tylko uszy ma po Yodzie?!"

Szanujący się szturmowiec
Pije jeno gin z tonikiem
Ich dowódca, jak to wypił,
Wygrał walkę z Janosikiem

Luke miecz dał do serwisu
Potem czekał miesiąc cały
Gdy napotkał był Vadera
Do bejzbola użył pały

R2D2 miał ci zwarcie
Coś mu trzasło w twardym dysku
Zmazał plany Gwiazdy Śmierci
Luk(e) mu za to dał po pysku

Chewie poszedł do fryzjera
Tam na pałę go obcięli
Teraz grzeje na perkusji
Hen, w skinowskiej gdzieś kapeli

Jabbę kiedyś Japończycy
Wzięli na zawody sumo
Teraz o tym rozpowiada
Na Tatooine z wielką dumą

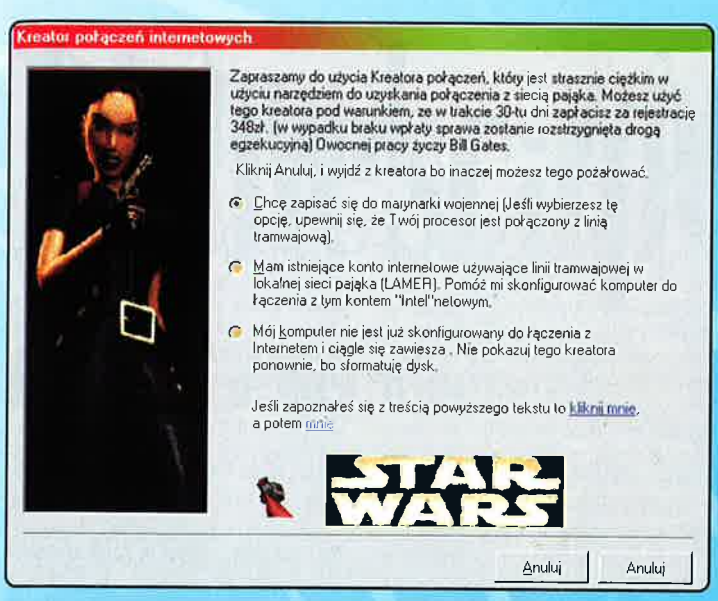
napisał: Cowböy

Od redakcji: pozwoliliśmy sobie na pewne poprawki w rytmie niektórych wersów, nie zmieniając jednak sensu wiersza.

Star-Wars Test

Sprawdź czy możesz być... (im więcej tak - tym większe Twe szanse).

Szturmowcem
* Czy sądzisz, że mogli się rozdzielić?



* Czy to są roboty, których szukacie?
* Czy przeraża Cię możliwość, że włochaty miś trafi Cię kamieniem?
* Czy potrafisz strzelać do bohaterów i nie trafiać?
* Czy uwielbiasz niewygodne mundury?

Oficerem na Gwieździe Śmierci
* Czy potrafisz strzelać z jedną ręką za plecami?
* Czy lubisz przesłuchiwać księżniczki?
* Czy jesteś w stanie uwierzyć komuś, kto mówi przez radio, że mają wyciek z reaktora?
* Czy masz alergię na sierść?

Pilotem TIE-Fightera
* Czy nie lubisz nic mówić przez radio?
* Czy naprawdę sądzisz, że nie musisz umieć lądować?
* Czy rozumiesz pojęcie: trzy tysiące ośmiuset pięciu na jednego?

Lordem Sith
* Czy niepokoi Cię brak wiary innych?
* Czy masz jakieś dawno nie widziane dzieci, które dołączyły do Rebelii?
* Czy wierzysz, że możliwość zniszczenia planety jest niczym wobec potęgi Mocy?
* Czy często czujesz obecność kogoś, kogo dawno nie czułeś (uwaga: to nie działa, gdy stoisz obok swej córki).
* Czy Imperator to przewidział?
* Czy jest to Twoje przeznaczenie?

Oficerem na Endor
* Czy jesteś w stanie nie rozpoznać rebelianta przebranego za pilota AT-ST, gdy zakrywa twarz ręką z mikrofonem?
* A czy jesteś w stanie uwierzyć w to i wybiec na zewnątrz, nie wiadomo po co?
* A jeśli to zrobisz, to jesteś w stanie nie strzelać do 3 rebeliantów i bandy misiów, mając przewagę liczebną?

Pilotem Y-Winga
* Czy potrafisz przekonywująco krzyczeć AAAARGHHH!
* Czy... umieszczasz... w... swoich... zdaniach... dziwne... przerwy?

Pilotem X-Winga
* Czy lubisz rozmawiać z innymi pilotami przed walką?
* Czy uważasz, że lotu X-Wingiem nie trzeba się uczyć?
* Czy widziałeś rozmiary tego czegoś?
* Czy jest to niemożliwe, nawet z komputerem?
* Czy masz to prawie w zasięgu?
* Czy lubisz być zestrzeliwany?

Wookie'm
* Czy lubisz chodzić tylko w metalowej szarfie?
* Czy lubisz siedzieć w grubym futrze tam, gdzie inni mają na sobie tylko koszule (i cuchnąć potem)?
* Czy nie lubisz dentysty?
* Czy lubisz udawać pluszowego misia o wzroście ponad 2 metry i inteligencji lalki Barbie?
* Czy lubisz rozumieć język ludzi, ale nie lubisz w nim mówić?
* Czy lubisz publicznie pojękiwać i postękiwać?
* Czy lubisz korzystać z toalet na statku, który skonstruowano ewidentnie dla ludzi?
* Czy uważasz, że wyrywanie rąk to metoda dobra na każdy problem?

Postacią pierwszoplanową
* Czy to nigdy nie jest twoja wina?
* Czy nie jesteś zbyt niski jak na szturmowca?
* Czy lubisz wędrować ze zwariowanym staruszkiem, którego poznałeś godzinę wcześniej, na drugi koniec galaktyki?
* Czy posiadasz jakieś roboty z charakterem?
* Czy to wasza jedyna/ostatnia nadzieja?
* Czy masz złe przeczucia?
* Czy wierzysz, że nie ma czegoś takiego jak szczęście?
* Czy sądzisz, że Wookie powinien wygrać?
* Czy unikasz słuchania kobiecych porad?
* Czy pyskujesz tym, którzy przybyli by Cię uratować?

Analiza chemiczna kobiety

Temat: Analiza Chemiczna
Przedmiot badań: Kobieta
Symbol: Ko
Odkryta przez: Adama
Waga atomowa: Średnia oczekiwana 59 a.j.m. (atomowych jednostek masy), ale znane są izotopy od 50 do 80 a.j.m.
Występowanie: Nadwyżki ilościowe w obszarach zurbanizowanych.

Właściwości chemiczne:

a) Wykazuje duże powinowactwo ze złotem (Au), srebrem (Ag), platyną (Pt), szlachetnymi i półszlachetnymi kamieniami i minerałami.
b) Zdolna do absorbowania wielkich ilości drogich substancji.
c) Może samorzutnie eksplodować, jeśli pozostawić ją samą w obecności mężczyzny.
d) Nierozpuszczalna w cieczach, ale jej aktywność wzrasta po nasączeniu alkoholem etylowym.
e) Ulega naciskowi tylko we właściwej płaszczyźnie krystalograficznej.

Własności fizyczne:
a) Powierzchnia zwykle pokryta warstwą barwników.
b) Wrze i zamarza bez wyraźnej przyczyny.
c) Topi się po jej właściwym potraktowaniu.
d) Gorzka, jeśli użyta niewłaściwie.
e) Znajdowana pod różnymi postaciami od czystego metalu do pospolitej rudy.

Zastosowanie:
a) Wysoce dekoracyjny element, szczególnie w samochodach sportowych.
b) Przedstawicielka silnych reduktorów pieniędzy.
c) Pomocna przy wypoczynku.

Testy:
a) Czysty egzemplarz przybiera odcień różowy, jeśli jest odkryty w naturalnej postaci.
b) Zielenieje, jeśli obok niej znajduje się lepszy izotop.
c) Wysoce niebezpieczna w niedoświadczonych rękach.
d) Niemożliwe posiadanie więcej niż jednego trwałego izotopu.

nadesłał: Wojtek Suchomski

Myszka na broń (kulką w łeb)

Kiedy przyjdą skasować grę,
tę w którą grasz - Quaka,
kiedy runie na ziemię dżoj
i staną i z mocą
DEL-ami w Weta załomocą
ty, z transu podnosząc skroń,
stań u boku Peceta
Myszka na broń!
Trzeba krwi!

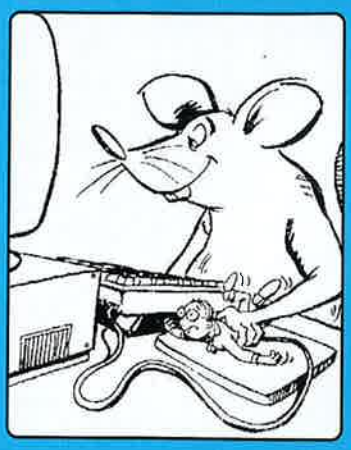
Są w komputerze rachunki krzywd,
obca rada ich też nie przekreśli.
Ale krwi nie odmówi nikt:
wysączmy ją z piersi i pieśni.
Cóż, że nieraz smakował gorzko
na tej ziemi Windowsa chleb,
Za ten DEL-ejt poniesiony nad kompem.
Myszką go w łeb!!!
Myszką go w łeb!!!

Ogniomistrzu gier i strzelanek
hackerze, nie w pieśni troska.
Dzisiaj modem to strzelecki rów,
okrzyk i rozkaz:
Myszka na broń! Myszka na broń!
A gdyby umierać przyszło, przypomnimy,
co rzekł Cambrone i powiemy to samo nad Wisłą.

nadesłał: DEXTER

Oto kolekcja napisów występujących na murach, w toaletach, pociągach i rożnych innych dziwnych miejscach:

* Brawo! Wygrał pan wczasy w Groznym
* Chciałbym iść do nieba ze względu na klimat, ale wolę do piekła ze względu na towarzystwo
* Dziewczyna do dziecka na gwałt potrzebna
* Everybody kombinerki
* HIV HIV hurra!
* Idzie mi o to, o co mi szło
* Jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się nie ma
* Jestem wstawiony - ząb
* Lepiej być tramwajem niż pasażerem!
* Moje giry pachną cudnie - rano, wieczór i w południe
* Nie deptać chodników!
* Oszczędzaj, nie jedz na czczo
* Pan Bóg stworzył Pana Człowieka
* Pchła - owad, który zszedł na psy
* Wszyscy chcą żyć długo, ale nikt nie chce być stary
* Wszystkie drogi prowadzą do skrzyżowania
* Z przyczyn technicznych koniec świata chwilowo odwołany
* Świnie też lubią poświntuszyć
* Życie jest dowcipem kosmosu
* Życie to kamera - uśmiechnij się
* Zatrudnię młode, ładne ekspedientki na mięso i wędliny
* Tłumaczenia są jak kobiety, wierne nie są piękne, piękne nie są wierne
* Punk, który nie denerwuje, nie jest punkiem
* Język polski? Po co mi to? I tak mnie wszyscy rozumieją!
* Mowa jest srebrem, a milczenie jest owiec
* Wszyscy chcą wrócić do natury, ale nie na piechotę
* Przybyłem, zobaczyłem i poszedłem dalej...
* God is dead - Nietzsche, (a później dopisek): Nietzsche is dead - God.
* NO GUN JUST FUN
* Gdy widzisz kogoś odpoczywającego, pomóż mu
* Mam dwie ręce, a tak chciałem mieć kota. (Jeżeli ktoś wie o co w tym chodzi ,niech da znać na E-MAIL kepartur@silesia.ternet.pl)
* WHITE POWER (i dopisek): BLACK POWER, RED POWER, PINK POWER I INNE KOLORY POWER
* Rany Boskie, jestem kioskiem! (na pewnym kiosku Ruchu)
* Pieprz mnie! - zupa pomidorowa
* Autobus, to brzmi tłumnie
* Kupię kawalerkę - Panna; Kupię panienkę - Kawaler.
* Janosik żyje!
* Kredyt umarł, kryzys żyje, kto nie płaci, ten nie pije. (Napis nad kasą w sklepie z alkoholem).
* Reksio kłamie
* Mam tu kupę do zrobienia. (Z ubikacji)
* Milky, ty stara krowo!
* Wulkanizacja prezerwatyw
* Ludzie, jak ja was lubię!!! - ludożerca.
* Nauka jest piękna, nie bądź więc egoistą - pozostaw ją innym
* Krecik - czołowy działacz podziemia
* Lepiej mieć tasiemca niż żadnego życia wewnętrznego
* Życie jest OK, to ludzie są zbyt wymagający
* Kwachu prezydentem wszystkich Jaboli!
* Klnę, palę, piję, piszę po ścianach, za niewielką opłatą dam się naprawić - Niepoprawny.
* Czuję się odlotowo - Orzeł Biały
* Masz mordę jak akumulator - ino ładować!
* Poszukuje tubylca płci męskiej z owłosioną klatą - Dzika.
* Kobiety, wasz poród jest niczym w porównaniu z moim zatwardzeniem
* Staś szuka Nel
* Zlecę... - Kaskader.



Siedem grzechów - kontra!

Zamieszczony w CDA 10/99 tekst E-G-M "Siedem Grzechów Gier Komputerowych" przeczytałem z satysfakcją, ponieważ prywatnie uważam, iż w sporej części swego wywodu autor mówi prawdę, całą prawdę i tylko prawdę. Podobnie zresztą sądzili czytelnicy CDA, nadsyłając sporo listów z wyrazami poparcia. I tu nagle naszła mnie pewna refleksja - co to za dyskusja, gdy wszyscy mówią to samo; gdy się ze sobą zgadzają? Dyskusja wymaga przecież tego, by dochodziło do ścierania się poglądów. I tu naszła mnie dość karkołomna myśl - skoro wszyscy są za... to ja będę przeciw! Wezmę na siebie rolę obrońcy z urzędu. Moim zadaniem będzie obrona oskarżonego - niezależnie od tego, co naprawdę o nim sądzę. Każdy ma bowiem prawo do obrony; także twórcy gier i ich dzieła...

Ugly Joe

Zacznijmy od zarzutu nr 1. El General zarzuca większości gier pompatyczność i nadętość fabuł (a już szczególnie zawiązania akcji). Zgoda. Świadczy to o nie najlepszej kondycji scenarzystów lub też o "chodzeniu po najmniejszej linii oporu". Ale cóż z tego? Czy to nadęte wprowadzenie do fabuły jest powodem dyskwalifikacji samej gry? Pewien polityk powiedział, że "prawdziwego mężczyznę poznaje się nie po tym jak zaczyna - a jak kończy". Proponuję tę samą zasadę stosować do gier. Nieważne jak zaczyna się fabuła gry - ważne jest jak się rozwinie; jak nas wciągnie... Zresztą w wielu grach wprowadzenie i fabuła pełnią role - szczerze mówiąc - drugorzędne lub mniejsze. Kto tak naprawdę dziś pamięta o czym jest fabuła Quake czy pierwszego Tomb Raidera? I jeszcze coś. Niemal 100% procent kryminałów zaczyna się od tego, że ktoś kogoś zabił. Czy to powód, by grymasić nad książkami Chandlera, MacLeana, Conan Doyle'a czy Agaty Christie?

Zarzuty nr 2, 5 i 6 to kręcenie nosem nad tym, że gry są w ten czy inny sposób nierealistyczne. I znów Generał ma rację - bo są. I długo jeszcze będą. Jak długo? Ano tak długo, aż nadejdzie czas, gdy przeciętny komputer w naszym domu będzie miał inteligencję dorównującą lub przewyższającą ludzką. Większość zarzutów dotyczy bowiem małej elastyczności komputera i trzymania się zaplanowanej przez scenarzystów linii postępowania. Wszelkie niekonwencjonalne poczynania gracza komentowane są zwykle tekstem w stylu "nie możesz tego zrobić" (albo zwisem komputera, co na jedno wychodzi). Ale tak naprawdę znaczy to "nie jestem w stanie dorównać Twej inwencji, nie potrafię odpowiednio zareagować na Twój krok". Czy jest to winą komputera albo twórców gier? Myślę, że nie. I dopóki komputer nie będzie w stanie przekomarzać się z graczem jak Mistrz Gry z 10-letnim stażem i bogatą wyobraźnią, to gry będą nierealistyczne. Ewentualnie mogę się zgodzić na inne wejście: komputer może być głupi, ale niech ma w środku z 1 GB pamięci, a gry sprzedawane są na nośnikach o pojemności mierzonej w setkach GB - wtedy będzie tam miejsce na dodatkowe setki MB animacji, speechów, efektów dźwiękowych itd., dzięki czemu komputer będzie w stanie wygenerować np. przyjazd policji celem przymknięcia gościa, który demoluje szyby w biurze. (A także rozwój fabuły z tego wynikający).

Fakt, że czasem autorzy mogliby teoretycznie dość małym kosztem urealnić np. reakcję komputerowych postaci (vide przykłady z Diablo czy Redguard) - ale wtedy ucierpiałaby na tym... grywalność. No bo np. skoro można zastraszyć aptekarza, by oddał nam za darmo napój uzdrawiający (podobnie zresztą innych sprzedawców) - to po co kolekcjonować złoto? Gdyby po zasieczeniu kilku pierwszych strażników reszta pierzchała na nasz widok - jaka byłaby przyjemność z gry? Chodzenie pustym korytarzem? Zresztą ten problem wiąże się z **zarzutami nr 3 i 4**. Przejdźmy zatem do ich omówienia.

Czego tyczą się te zarzuty - ano również nierealistyczności gry. A właściwie nierealistyczności pewnych konwencji gry. Właśnie - KONWENCJI. Kto powiedział, że gra komputerowa ma być realistycznym odtworzeniem ludzkiego życia i reakcji? Popatrzmy na jedną z najstarszych gier strategicznych - na poczciwe szachy. Nauka gry w szachy była w swoim czasie wręcz obowiązkiem dowódców, gdyż uczyła ich planowania, odgadywania zamiarów przeciwnika, współdziałania jednostek etc. I jakoś nikt się nie czepiał, że konnica nigdy w rzeczywistości nie poruszała się jak skoczek na szachownicy, że na prawdziwym polu bitwy nie ma czegoś takiego, jak roszada czy też przemiana garstki tarczowników w hufiec rycerzy po dotarciu do przeciwnego krańca pola bitwy. Po prostu wszyscy wiedzieli, że jest to taka PRZYJĘTA KONWENCJA, nijak się mająca do tego, co dzieje się w rzeczywistości. Generałowi nie podoba się, że Lara znajduje magazynki w opuszczonych przez tysiąclecia grobach. Fakt, z punktu widzenia logiki - czysty idiotyzm. Ale co z tego - to właśnie taka ogólnie przyjęta (w grach akcji) konwencja.

Popatrzmy zresztą, co by się stało, gdyby ktoś chciał na siłę urealnić Tomb Raidera. Żadnych porozkładanych apteczek, magazynków itd. OK. Zatem widzę trzy drogi:

Rozwiązanie nr 1 - logiczne: w połowie pierwszego etapu kończy się amunicja. Lara walczy odtąd np. nożem i pięściami. Tym samym jej przeciwnicy muszą być na tyle słabi, by dała radę ich pokonać takimi środkami. I gra robi się nudna jak flaki z olejem, ileż można bowiem walczyć z pojedynczymi psami czy wilkami, czy ew. uzbrojonymi w bejsbole gościami? A każda rana postrzałowa praktycznie eliminuje nas z gry...

Wyjście nr 2 (realistyczne?). Lara dźwiga na plecach wór czy plecak pełen magazynków. Co prawda, dzięki temu przez pierwszą połowę gry nie podskoczy wyżej jak 20-50 cm w górę (spróbuj kto skoczyć wyżej z 30-50 kg na plecach), o pływaniu mowy nie ma - ale za to w drugiej połowie gry... znów zaczyna brakować amunicji. Zresztą zamiast plecaka Lara może pchać/ciągnąć taczki albo może prowadzić z sobą jucznego konia? Ewentualnie sama zaprząc się do wózka. Jak wolicie.

Wyjście nr 3 (futurystyczne). Aby uniknąć pułapek dwóch poprzednich rozwiązań, dajemy Larze np. blaster czy innego laser guna. Ma on praktycznie amunicji, ile tylko chce (czy ktoś widział, by jakikolwiek bohater, np. Star Wars, kiedykolwiek miał problemy z amunicją do blastera?). Dzięki temu i wilk syty i owca cała,... i nadal jest kicha na całego. Czemu? Nieograniczona amunicja to nic innego jak pokusa stosowania zaporowego ognia ciągłego. Włączamy autofire w joyu i hop do przodu. Może w Tomb Raider nie ma to specjalnie sensu - ale jeśli zamiast Tomb Raidera programy w jakąś grę FPP? Zero emocji! Konieczność zbierania amunicji (i jej nieustanna utrata) to, jakby nie patrzeć, również element grywalności! Kto nie pamięta sytuacji jak z duszą na ramieniu i rozładowaną bronią rwał w kierunku apteczki czy magazynka, z depczącym mu po piętach wrogiem... Czemu mamy z tego rezygnować? W imię realizmu? (Już nie powiem o tym, że imię "realizmu" zmieniam REALNIE istniejąca berettę na jakiś wydumany przez scenarzystę blaster XP-15). O przepraszam, nie po to włączam grę FPP/TPP, by oczekiwać realizmu! Ja chcę się oderwać od prozy życia, przeżyć może i zupełnie nieprawdopodobne przygody - właśnie o to chodzi! Realizm suxx! Chciałbym tu zacytować fragment antywesternu "Sędzia z Teksasu". Do miasta przyjeżdża szalony rewolwerowiec, żywiący bardzo złe zamiary w stosunku do szeryfa (swoją drogą też szui). Desperado staje przed jego biurem i zaczyna go lżyć i wzywać do pojedynku. Po czym nagle rozlega się huk, rewolwerowiec pada, mając w plecach dziurę wielkości piłki futbolowej, a z domu stojącego na wprost swego biura, wychodzi szeryf z jakąś dymiącą armatą w rękach. "Szeryfie, pan strzelił mu w plecy!" - oburzają się mieszkańcy. "Jak ktoś szuka uczciwej walki, to niech jedzie do innego miasta!" - ucina dyskusję szeryf. Otóż to. Jak szukasz logiki i realizmu - nie włączaj komputera, Generale. A jak włączasz - to milcz i graj :).

Zresztą skoro czepiamy się tych nieszczęsnych magazynków i braku realizmu czy logiki, to czemu nie wytknąć, np. symulatorom lotu, że grając nie odczuwamy przeciążeń, że nie odzwierciedla on sytuacji, w której pilot dostaje biegunki w czasie lotu bojowego albo - po 115 beczce pod rząd - puszcza pawia (a co, może się nie zdarza?) itd. Generał sam w swoim tekście wspomina o tym, że niektóre rzeczy w grach przyjmuje się na zasadzie dogmatu (że są smoki, że Sherlock Holmes żyje, że walka toczy się w turach itd.). Czemuż więc akceptuje niektóre konwencje - innych zaś za skarby świata nie chce?

No i na koniec - zarzut nr 7. Tak naprawdę najpoważniejszy. Zgadzam się, że autorzy często puszczają na rynek gry niedorobione i pełne bugów. Ale czemu to robią? Szkoda im tych kilku tysięcy dolarów wydanych na pensje dla beta-testerów? Wątpię, szczególnie, gdy budżet samej gry liczony jest w setkach tysięcy lub milionach dolarów. No to czemu się tak spieszą z jej premierą? Chcą w końcu coś zarobić na swej pracy? Pewnie tak. Ale czemu, skoro np. robili grę dwa lata, ma ich zbawić ten dodatkowy miesiąc albo dwa, zaoszczędzone na testach i usuwaniu bugów? Ano temu, że... gdy się nie pospieszą, to... nic (albo niemal nic) nie zarobią na swej grze.

Why? Bo na giełdzie są już jej pirackie kopie! Nieważne, że są to zwykle wczesne bety, najeżone bugami jak Morze Koralowe rafami. Za te parę złotych, które daje się piratowi, nie można za wiele wymagać. A jak są dostępne pirackie wersje, to następuje straszliwa presja na dystrybutorów i autorów ze strony graczy - DAJCIE NAM JUŻ TĘ GRĘ!!! Bo jak nie, to oleję moje szczytne zasady i też pójdę do pirata. Bo ja MUSZĘ ją mieć. JUŻ. TERAZ. ZARAZ!!! Jaka to logika, że daję za grę 6x tyle, co nabywca pirata i mam jeszcze czekać te 2-3 miesiące, podczas gdy nabywca nielegalnej kopii już się może nią cieszyć?! Jeśli ktoś myśli, że przesadzam, to wystarczy by poczytał posty na polskiej liście dyskusyjnej o grach, gdzie mniej więcej takie opinie bombardowały polskich dystrybutorów gier, którzy je spolszczali. Dystrybutor tłumaczy, że gierka jeszcze się opóźnia, bo coś tam jeszcze nie jest dopięte na ostatni guzik - a w odpowiedzi lecą wyzwiska i szantaże "dajcie ją już - albo...". Nie twierdzę, że były tam tylko takie listy - ale było ich naprawdę dużo. Wniosek: twórcy gier w dobrze pojętym własnym interesie MUSZĄ rzucić grę na rynek w jak najszybszym czasie od momentu, gdy kopie trafiły do testerów (a od nich do piratów). I mam wrażenie, że ten problem jest identyczny w każdym kraju, nie tylko w Polsce. Nie twierdzę, że omówiona tu sytuacja rozgrzesza twórców gier z ich grzeszków - ale proszę potraktować to jako okoliczność łagodzącą: jako działanie pod presją, w stanie wyższej konieczności.

I cóż, panowie i panie. Macie mętlik w głowie? Nagle wszystko stało się bardziej skomplikowane niż się mogło wydawać? Nie wiecie co teraz o tym tak naprawdę sądzić? No to witam ponownie w naszym szarym, realistycznym świecie... Ot, życie.

Planescape: Torment

Co warto o niej wiedzieć?

Już niedługo, wszystkich miłośników komputerowych gier fabularnych czeka niezła uczta. Wielkimi krokami zbliża się polska premiera gry Planescape: Torment. Zanim jednak przejdziemy do opisu samej gry, trzeba odpowiedzieć sobie na pytanie czym właściwie ona jest?

Ryszard Chojnowski

Mówiąc bardzo ogłędnie, jest to jeden ze 'światów' systemu AD&D. Takim 'światem' są też Zapomniane Krainy, w których toczy się akcja Baldur's Gate. Jednak Planescape znacząco różni się od wszystkich innych miejsc, jakie mieliście kiedykolwiek okazję odwiedzić. Planescape to wszechświat innych sfer egzystencji. Najważniejszym chyba punktem w tym 'wieloświecie' jest Sigil - Miasto Drzwi. Z tego miejsca prowadzą drogi do wszystkich innych światów. Chcesz odwiedzić sferę chaosu? Nie ma sprawy. A może krótka wycieczka do Baator (piekła) lub, co chyba przyjemniejsze, parę chwil odpoczynku na łąkach Niebios? Planescape pozwala ci udać się do każdego z tych miejsc (i miliona innych). W Sigil praktycznie wszędzie można znaleźć drzwi, prowadzące do innych wymiarów. Portal taki może przyjąć praktycznie dowolną formę, problemem jest tylko znalezienie odpowiedniego klucza.

Tu zbiegają się drogi wielu osób, podróżujących między różnymi sferami egzystencji; tutaj też można znaleźć nieszczęśników, którzy w niewiadomy dla siebie sposób zostali tu nagle przeniesieni z innych światów. Tutaj mieszkają obok siebie przedstawiciele wszelkich możliwych ras. Miastem tym rządzi tajemnicza Pani Bólu - potężna istota, której moc jest tak wielka, że może powstrzymać bogów od wkroczenia do Sigil.

W takiej oto, dość niesamowitej, scenerii toczyć się będzie akcja nowej gry, role-playing firmy Interplay. Przygotowuje ją część ekipy, która stworzyła Fallouta, uważaną przez wielu za jedną z najlepszych komputerowych gier fabularnych. Planescape: Torment opracowywany jest w oparciu o Infinity Engine znany z BG, który został jednak znacznie 'podrasowany', tak że grafika jest jeszcze lepsza i czytelniejsza, a zachowanie postaci jeszcze bardziej naturalne. Choć w przypadku tej gry, oprócz świetnej grafiki, najważniejszy będzie niesamowity i bardzo ciekawie poprowadzony scenariusz. A zaczyna się wszystko tak:

Wyobraź sobie, że budzisz się w jakimś dziwnym miejscu. Wkoło ciebie, na kamiennych płytach, leżą straszliwie uszkodzone ciała. Kim są? A przede wszystkim kim sam jesteś? Skąd się tutaj wziąłeś? Co to za miejsce? Nie znasz odpowiedzi na żadne z tych pytań. I w tym momencie drogi graczu, to Ty przejmujesz kontrolę nad poczynaniami naszego bohatera. Od ciebie zależy czy uda mu się ustalić własną tożsamość, czy uda mu się poznać własną przeszłość i swoje przeznaczenie.

Jako że mamy do czynienia z grą fabularną, bardzo ważnym elementem jest system rozwoju postaci. W Tormencie prezentuje się on nadzwyczaj ciekawie. Wszystkie twoje czyny i podjęte działania będą miały wpływ na twoją postać, na jej charakter, na to jak jest odbierana przez innych. Jeden z autorów określił samą grę jako 'generator postaci'. Dzięki temu, w zależności od twoich wyborów, za każdym razem gra może przebiegać inaczej.

No dobrze, wszystko bardzo ładnie, ale kiedy będzie można w to pograć? W chwili, kiedy czytacie te słowa gra powinna docierać do sklepów w Stanach Zjednoczonych. W Europie ma ukazać się w styczniu. Wersje lokalizowane (w tym polska) ukażą się już w lutym. No właśnie - lokalizacja. Podobnie jak w przypadku BG, polski dystrybutor produktów firmy Interplay, czyli CD Projekt podjął decyzję o całościowym tłumaczeniu tej gry. Możecie się spodziewać równie dobrej (jeśli nie lepszej) lokalizacji, jak w przypadku poprzednich produktów tej firmy.

A jak przebiegają prace nad polską wersją? W tej chwili nagrane są już głosy postaci i powoli do końca zbliża się tłumaczenie tekstów dialogów i opisów. Gotowa jest również instrukcja. Aby uświadomić wam jak ogromnej skali jest to przedsięwzięcie, podam może kilka liczb. W grze będzie ponad 3000 stron tekstu. To baaardzo dużo, gdyż na przykład w Baldur's Gate było tego "zaledwie" 1700 stron. Non stop siedzi nad projektem 10 tłumaczy, którzy naprawdę znają się na swojej pracy, a jednocześnie są fanami rpg i literatury fantasy.

Oczywiście, na pewno znajdą się osoby, które będą chciały mieć tę grę szybciej, niekoniecznie z legalnych źródeł (choć w przypadku piratów ograniczeniem będzie na pewno liczba kompaktów - 4). Naprawdę warto jest jednak poczekać, gdyż w przypadku gry, takiej jak Planescape bardzo ważne jest wczucie się w atmosferę i dokładne zrozumienie całej fabuły. Umożliwi to w pełni jedynie polska wersja. Nawet niezła znajomość angielskiego okaże się niewystarczająca. Czemu? Ano dlatego, że postacie posługują się specyficzną gwarą, której zrozumienie może być problematyczne nawet dla osoby świetnie władającej angielskim. Jako ciekawostkę podam, że przed rozpoczęciem lokalizacji został stworzony specjalny słownik idiomów i wyrażeń ze świata Planescape. Liczy on ponad 1000 pozycji i cały czas się rozrasta. Wszystko po to, aby tłumaczenie gry było jak najdokładniejsze i jak najlepiej oddawało jej atmosferę. W przyszłym miesiącu zdradzę trochę więcej informacji na temat świata Planescape oraz samej fabuły gry (ale nie za wiele, żeby nie popsuć niespodzianki), a także zdam Wam relację z postępów nad przygotowywaniem polskiej wersji. Tak więc do zobaczenia za miesiąc.

□

Pomocna dłoń

Hej! Dzisiaj mamy więcej miejsca - starczyło więc na prawie całą PD! Prawie, bo Sprzedam/Kupię/Zamienię jednak nadal na CD... Proszę raz jeszcze - przed wysłaniem anonsu CZYTAJCIE REGULAMIN. A ponadto poczytajcie też to, co jest na początku PD, zamieszczonego na CD - jest tam parę porad, które warto spełnić, by zwiększyć szansę zamieszczenia anonsu tudzież sprawić, by pojawił się jak najszybciej...

ACTION REACTION

•Neverhood, nr 11/99

★Kryształy: niebieski, pomarańczowy, dwa razy niebieski i żółty. Piotr Przydryga

★Musisz ustawić znaki w takiej kolejności, w jakiej je zbierałeś ze ścian. Piotr Przydryga

•Dla Aliny (11/99), 4 level

Zejdź na najniższy poziom przy wentylatorze. Podejdź do urwiska i skocz w tył nad wentylator, skocz drugi raz i potem trzeci. Przejdź do końca korytarza i pociągnij betonowy blok. Naciśnij przycisk i przepchnij blok przez nowo otwarte drzwi do wyższego punktu podłogi. Rozbij okna poziom wyżej i przepchnij drugi blok na pierwszy. Wejdź na nie i zabij gościa z pałą. Wróć korytarzem do szybu z wodą i przeskocz na drugą półkę. Wyjdź z korytarza i jesteś na arenie.

•Fallout (11/99)

Musisz mu zaproponować wszystkie antidota i parę rzeczy (będzie to kosztować około 500 kapsli). Przydryga

•Fallout (12/99) Darth Maul

Umierasz, bo zostałeś napromieniowany :(. The Glow jest najbardziej skażonym miejscem w grze, zanim tam pójdziesz zaopatrz się w rad-x (tabletki, jak je zjesz, Twój poziom odporności na promieniowanie na jakiś czas wzrasta). Można je kupić w większości miast. Lord Rayden

•Kamil Ch.; Fallout

1) Ładowanie broni: najedź ammo na gun i naciśnij LPM (LMB)

2) To pytanie powinno brzmieć chyba tak: Jak użyć Apteczki, aby leczyła.

Jeśli o to ci chodziło, to daj apteczkę jako "bron", "wyceluj" nią na "cel" i naciśnij LPM. Koniu

•Fallout - Tandi (11/99)

Właściwie to najlepiej troszkę się rozwinąć i sprzątnąć całą ekipę.

•Diablo

Jak dojść do 16 levelu? To proste: wystarczy zanieść laskę Lazarusa do Kaina. Wtedy trzeba wejść do czerwonego portalu, który znajduje się obok pentagramu. Uwaga: Lazarus posiada supertarczę, Stormshield. LORD JEDI

•Dungeon Keeper2 (11/99)

Andrzeju, kiedy połapiesz już książęta, to najpierw ich ulecz (zaklęcie uzdrowienie), a później daj na sale tortur. Skubańce długo będą stawiać opór, ale nie trać cierpliwości, po dłuższej chwili powiedzą Ci, gdzie leży klejnot przejścia.

•NFSIII (kokpit)

Jeżeli masz inny dopalacz niż Voodoo I, II (np. Riva128) i nie ma on 12MB RAM, to ustaw rozdzielczość ekranu na 800x600 i 65536 kolorów (High Color). Ewentualnie ustaw w 3D setup akcelerację programową (software).

•Kingpin

★Wskaż na włamywacza kursorem, przyciśnij Q(command), potem wskaż sejf i kliknij F(activate).

★Gadaj z tym, co go wynająłeś, przyciskając klawisz pozytywnej rozmowy (y, o ile nie zmieniłeś) i to samo z sejfem, próbuj go otworzyć . U mnie to pomogło. yui

Od redakcji: podawajcie (prosiliśmy o to) albo nr pisma, w którym było pytanie na które odpowiadacie, albo np. streśćcie na początku treść pytania. Bo inaczej trudno się zorientować na które z pytań [tu: związanych z Kingpinem] odpowiadacie...

•Kingpin (11/99)

Jak nakłonić gości, których wcześniej wynająłem do otwarcia sejfu? Po "uprzątnięciu" drogi od baru do sejfu, wynajmij gościa za 200$ i podejdź z nim do sejfu, zagadaj do niego albo pozytywnie "+" i naciśnij "użyj" na sejfie, koleś powinien podejść, pogrzebać i otworzyć sejf

•Tapeta i Active Desktop (11/99)

Wyłącz opcję active desktop i po kłopocie.

•Nowy Teenagent (11/99)

★Wrony można przegonić strzelbą.

★Jak złapać mysz? Zatkaj mysią dziurkę chustką i zwab ją serem, mysz powinna wpaść w chustkę i po kłopocie.

★Jak wydostać złoto z dziury w jaskini? Złapaną wcześniej mysz wpuść w otwór, po czym zatkaj go kamieniem, a kamień posmaruj klejem, mysz wyjdzie, uwalniając ze ściany samorodek.

★Co ze studnią? Na studni można naostrzyć sierp, ale skoro dostałeś się do jaskini to musiałeś już wcześniej go naostrzyć. sz3ryf, sheriff@czasnaeb.pl

MAM PROBLEM

•Fallout 2

Jak pozbyć się nałogu narkotykowego? Skąd i od kogo mam wziąć Protective Gear dla Górników w Brooken Hills? Gdzie znaleźć ludzi dla Marcusa w Brooken Hills? Nie wiem też w jaki sposób czyta się holodyski? LORD JEDI.

•Fallout 2

Ostatnio dostałem na urodziny grę Fallout 2 bardzo się z tej gry ucieszyłem, ale moja radość nie trwała długo, ponieważ nie potrafię przejść pierwszej planszy. Mój problem zaczyna się zaraz na początku gry. Wszedłem do świątyni i zabiłem wszystkie pająki i skorpiony. Od skorpionów wziąłem ich ogony (nie wiem czy na coś się przydadzą). Wziąłem także z garnka jakiś worek oraz broń, która leżała przy kościotrupie. No i teraz nie wiem, co dalej mam robić. Jedne z drzwi są zamknięte. W świątyni próbowałem już wszystkiego i nic. Dlatego wyszedłem z świątyni, tak jak wszedłem i na zewnątrz stał jakiś facet. Próbowałem z nim rozmawiać, ale nic z tego nie wyszło. PROSZĘ pomóżcie mi, bo nie chcę skończyć przygody z tą grą na pierwszej planszy. Mój adres: marbaron@friko6.onet.pl

•Dream to Reality

Poziom Shark Exterior k Shark Interior. Kiedy teleportuję się na zewnątrz zatopionej łodzi, 2 strażników mnie zabija. Jeśli umknę z życiem, strażnicy walczą miedzy sobą i bez względu na wynik tej walki, razem lub w pojedynkę zabijają wszystkie syrenki. Nie wiem jak ukończyć ten poziom. Zbyszek

•Podkręcanie

Mam Celeron 366 i chcę go podkręcić zworkami do 433 lub 400. W instrukcji płyty jest tylko do 366, czyli do mojego. Jaką kombinację należy zastosować? CORNICER z Gdańska

•Nowy Teenagent

Jestem w posiadłości, przeszedłem już pierwszy test na zapach. Co mam robić dalej?

•Carmageddon II, misja 4 (specjalna).

Jak dostać się do Admirała? group 7 - jak przejść misję specjalną? MUMIN

•Z uruchomieniem komputera

Gdy włączę wtyczkę do gniazda zasilającego i podłączę monitor głównym przyciskiem, w końcu, gdy włączę całą jednostkę centralną, zaczyna się uruchamiać cały system. Gdy niby jest już OK, wyłącza się i włączą po 4,5 razy i dopiero jest OK. Czy to normalne? Mam Win 98. "Józek"

•Broken Sword

Zarzuciłem lusterko + sieć + lianę na iglicowe wzgórze. Wiem, że trzeba pójść na wzgórze z otworami i stamtąd popatrzeć przez teodolit. W mordę, gdzie to @#$%^!?@★ wzgórze? Help me!!! Zdesperowany Gracz

•MK4

Przeszedłem grę wszystkimi zawodnikami, a mimo to filmiki nie chcą mi chodzić. Co robić? Przemek Kogut

•Worms Armageddon

Jak przejść 5 misję? Przemek Kogut

•Baldurs' Gate

Nie mogę znaleźć w Twierdzy Gnolli (lokacja na południowym-zachodzie) mistrza przywołań - Dynaheir. Przetrząsnąłem całą lokację i znalazłem tylko gnolle i xvwarty oraz jednego pełzacza ścierwojada. INDOR

•A.D. 2044

Pierwsza plansza. Znalazłam już zapałki i czujnik przeciwpożarowy przy drzwiach, ale nie wiem, co podpalić, żeby drzwi się otworzyły. Znalazłam też kilka rzeczy, które do niego pozornie nie służą, ale nie jestem pewna. Katia

•Podkręcanie P166

Jak podkręcić Pentium MMX 166 MHz na 200 lub 233 MHz. Czy jest jakaś polska strona internetowa poświecona temu tematowi. Tomek z Łowicza

•Neverhood

Jak przejść zagadkę z myszką? Wszystkie zagadki rozwiązałem oprócz właśnie tej. Thoke.

•Co mam zrobić, gdy system zajmuje mi 140 kb, a u innych 18,23 kb? PINKLE

Opatentować upakowanie Windowsa w 140 KB :). Tak serio: naprawdę nie rozumiemy tego pytania...

•The dame was loaded

Gdy porwą reporterkę, każą dać mi za nią diamenty, lecz nie wiem, gdzie ich szukać. Piotr Przydryga

•Shogo MAD, szkoła latania

Zmieniłem prąd powietrza w szybie B, wyłączyłem nagrzewnice szybu A. Wskakuje do szybu A, powoli opadam i jak już jestem tuż nad wiatrakami wznoszę się znowu do góry. W trakcie tego wznoszenia, gra się zatnie na ułamek sekundy i po chwili jestem już pod jakimiś wiatrakami. Pomocy !!!! Łukasz Gontar

•Dźwięk w Paint Shop Pro 6

Nie wiem jak dołączyć dźwięk do filmu animowanego, zrobionego na Animator Shop 2 (pakiet Paint Shop Pro 6). Pomóżcie! Tosiu z Mielca

•Atlantis CD1

Jak wyjść z biblioteki? Lara z Croft

•Atlantis

Jestem na 3 CD, na wyspie 'Para Nua' i wygrałam 'Wyścig Krabów'. Znalazłam linę i nie wiem co trzeba zrobić. Jeśli podnieść posąg, to jak? Marlena z Koszalina

•Settlers 2

Zbudowałem stocznię, ale nie wiem jak wybudować duże statki i okręty. Pomocy! Mack Kob

•2 x kłopoty Buda Tuckera

★Jestem w 3 części i nie wiem jak zdobyć wszystkie rzeczy, które każe mi zdobyć profesor (aby zrobić pułapkę na Tate). A także jak zdobyć cukierka dla dziewczynki z parku oraz jak udzielić odpowiedzi Wielkiemu Oku - na pytanie, które mi zadało (jaka ma być to odpowiedź). Jak drugi raz dostać się do bazy Tate, gdzie zostawiłam profesora. Co dać Egbertowi lub co użyć na Egbercie, żeby przepuścił mnie do ołtarza Tate. MARTA

★Jestem w 3 części. Nie wiem jak otworzyć drzwi do muzeum. Czy da się podnieść olej w dokach portowych. Jeśli tak, to jak go podnieść oraz jak złapać jaskółkę, która jest w parku. Do czego służy rynna, którą dostałam od Restona. Jak zdobyć dętkę i jak ją nadmuchać, a także jak zdobyć rurkę dla profesora. Do czego służy kreda, którą znalazłam w barze. Jak dostać się do bazy Tate. MARTA

•UFO's

★Jestem w barze przy autostradzie. Co zrobić, by dostać się do miasta? Agnieszka

★Utknąłem w mieście, w miejscu, gdzie leży klucz francuski. Mam ulotkę ze sklepu, monetę na sznurku, zdjęcie i peta. Co mam robić? Creedzio Death

•Alien vs Predator

N końcu każdego z poziomów pojawia się podsumo-

wanie z twojej gry. Podczas gry Predatorem pojawia się napis: 'Marine trophies colected' - ilość trofeów Marine. Jak je zbierać? Hunter

•LBA 2

Jestem w Rafinerii na Francos. U góry jest pudełko z kluczem, ale nie mogę go wziąć, bo jest za wysokimi rurami. Co robić? Adrian

•TR II Antarktyda, R.X. Tech Mines (2 level)

Jestem w dużej sali z trzema wagonikami. Weszłam do pokoju na górze, zabiłam mutanta, wcisnęłam guzik i zapaliły się jarzeniówki. Znalazłam sekret z tyłu pokoju. Próbowałam jeździć wagonikami, ale nie mogą się zatrzymać i na końcu trasy rozwalam się o ścianę. Chciałam wyskoczyć z wagonika w czasie jazdy, ale nie mogę. Co robić? Jak przejść dalej? Czy można wyskoczyć w czasie jazdy? Jak? Arizona

•TR II

Jestem na drugim poziomie w Pacyfiku. Dopłynęłam do jeziorka z krokodylem, po czym wyskoczyłam z kajaku na brzeg. Zabiłam gada, ale nie wiem po jakim sklepieniu mam rozpocząć podróż. Ania Romuńska, ul. Śniadeckich 15, 88-430 Janowiec Wlkp.

•Thief: the dark project

Jestem na końcu etapu 2 (wiezienie), stopień trudności: expert. Cutty mówi o mapie Felixa, która ma być w sejfie w barakach. Nie ma jej tam i znalazłem informację, że ukradł ją Nammon, ale nie potrafię znaleźć ani mapy, ani Nammona. Szymon Ender - Misiu; ender@polbox.com

•Grim Fandango

Rok 4. Jestem w piwnicy, znalazłem aligatora, mam pilota do Bonewagon, który podnosi się góra-dół, ale nie chce jechać. Piotrek

•Jagged Alliance 2PL

Zająłem wszystkie miasta (razem z Meduną). W sali tronowej, tam gdzie Dedriana spotyka się z Eliotem, zostawiłem robota od "Madlaba". Następnie zająłem moim oddziałem stanowisko rakiet przeciwlotniczych koło Chitzeny. Jak zwykle po udanym ataku akcja gry przenosi się do pałacu, ale, kiedy Dedriana wchodzi do sali zaczyna się moja tura. Niestety, nic nie mogę zrobić, bo program ciągle "coś wczytuje", a na monitorze zamiast kursora pojawia się symbol stopera (mam oryginalną wersję z zainstalowanym patchem). HELP. Mój adres e-mail: bugs@nsr.net lub bugs2000@polbox.com

•Hidden & Dangerous

W czwartej kampanii (Norwegia) druga misja: mam wysadzić maszt (no problem) i archiwa (a problem). Wchodzę do tego budynku, w którym są archiwa, "oczyszczam" go i potem ... nie wiem co dalej. Nikt mi nie powiedział, które pomieszczenie to ma być. Wysadziłem wszystkie pojedynczo, ale nic nie dało (?!). Byłoby milo z waszej strony, jeśli pomożecie... THX, Lenin

•Metal Mutant

Zaczynam na level 4 (load). Uruchamiam windę, zjeżdżam na dół, rozwalam frajera, Dino wypuszcza muchę, a on wpada do dziury, jego głowa wypada. Dochodzę w prawo poprzez płomienie i jednego robota do miejsca, w którym jest przełącznik na suficie po lewej stronie, lecz nie mogę nic zrobić, ponieważ ten przełącznik wraca na swoje miejsce. Dalej nie mogę iść w prawo, ponieważ CYBORG nie ma liny.

Ps. Proszę o dokończenie opisu. BQG

•Star Wars:Episode1: The phanton menace.

★Nie mogę przejść 3-ciej rundy. Zrozpaczony Pawcio z Łobza

Redakcja: opisujcie konkretnie, GDZIE utknęliście - ułatwiacie podpowiedź! Nie możemy przecież wrzucać tu opisu przejścia całego levelu.

★Nie wiem gdzie znaleźć statek Sebulby? help !

★Jestem na planecie TATOOINE, mam części zamienne do podracera i nie wiem jak dać te części zamienne Anakinowi. E-mail: piechcio@poczta.onet.pl

•Teenagent

Chciałbym dowiedzieć się, gdzie jest kapitan obozu treningowego. Arek

•Linia komend

Co to znaczy uruchomić grę z parametrem "+developer 1", żeby uzyskać kody do Kingpina? Co muszę zrobić, żeby ją tak uruchomić? Zdesperowany gracz.

Dobra. Po raz ostatni wykład: jak wpisywać cheaty do linii komend i gdzie to jest. Są dwie możliwości: 1) masz ikonę (skrót) do gry na ekranie Windowsa. Klikasz na nią prawym przyciskiem myszy. Wybierasz z menu opcję Właściwości, a tam menu Skrót. W tymże menu odszukaj okno z napisem OBIEKT DOCELOWY. To jest właśnie ta słynna linia komend!!! I tam dopisujemy dany parametr, np. -allcars. Kapewu? Dopisując parametr, robimy JEDNĄ spację pomiędzy ostatnią literą widzianą w tym oknie (np. C:/gry/kuku/kuku.bat i dopisanym parametrem [chyba że PISZE, iż tego nie robić]. Zatem po prawidłowym dopisaniu parametru linia wygląda tak:

```
C:/gry/kuku/kuku.bat -allcars
```

Po dopisaniu, klikamy na Z STOSUJ. Od tej pory parametr jest na stałe dopisany do linii komend. Każdorazowe kliknięcie na tę ikonę uruchomi grę wraz z dopisanym parametrem. Jeśli nie masz ikonki skrótu na ekranie? Cóż - albo ją sobie zrób, albo pomęcz się w taki sposób. Kliknij na pasek zadań [ST RT] - tam znajdź opcję: URUCHOM. Teraz za pomocą PRZEGLĄD J dokop się do katalogu z grą i wybierz plik, który uruchamia grę. Następnie dopisz parametr do linii komend - i kliknij na OK. Gra uruchomi się z parametrem - ale przy następnym uruchomieniu ponownie musisz to wpisać. Zatem lepiej jednak bawić się z ikoną skrótu.

FORUM

•Jeżeli masz Tomb Raider 3, jeżeli jesteś dobry w tej grze, to wejdź na Strefę Tomb Raider - http://tomb.strefa.com i weź udział w konkursie polegającym na przebyciu w jak najkrótszym czasie pierwszego etapu z Tomb Raider 3. Do wygrania atrakcyjne nagrody. Nagrody trafią do pięciu osób, które uzyskają najlepsze wyniki. Masz więc duże szanse na wygraną! Na co jeszcze czekasz? Do dzieła!!! (Szczegóły konkursu znajdują się w dziale konkurs na Strefie Tomb Raider lub pod tym adresem http://tomb.strefa.com/konkurs/index.html)

•Redakcja serwisu HotNet zaprasza wszystkich na łamy swojego serwisu, na których znajdziecie m.in. darmowe programy, solucje gier, grafiki dla webmasterów (w tym animgifs, ikony, tla, linie itp.); poradniki itp. itd. http://www.hotnet.prv.pl. Email : redakcja@hotnet.prv.pl

•Pomogę każdemu kto się trudzi z grami Quake 2, The Curse of Monkey Issland 3 i Ace Ventura. Mój e-mail: kamil@megamex.com.pl

•Jeżeli szukasz naprawdę dobrych stron WWW, to musisz tu zajrzeć - www.hotnet.prv.pl. Kontakt: info@hotnet.prv.pl.

•Pomogę każdemu mającemu problem z Teenagentem, Wackami, Alone 1 2 3, Książe i Tchórz, Jack Orlando, Hopkins FBI, Ace Ventura, Shogo M.A.D., Resident Evil 1i2. Andrzej Partyka, ul. Wapienicka 279, 43-384 -Jaworze, Tel. (0-33)17 25 06E-mail:partyka@polbox.com

•Serdecznie zapraszam na stronę klanu Diablo i Diablo II - Black Angels of Death - http://bad.prv.pl angus@bad.prv.pl

•Witajcie wszyscy młodzi graficy komputerowi!!! Właśnie otwieram nową stronę internetową, przeznaczoną dla Was. Na tej stronie każdy będzie mógł zamieścić swoje prace. Strona ruszy, gdy zbiorę odpowiednio dużo materiałów (czyli Waszych grafik), o czym powiadomię każdego, kto wyśle swoje prace. Wysłać prace może dosłownie każdy (początkujący mają pierwszeństwo) (nie więcej niż 1 obrazek na tydzień nie większy niż 500 Kb, jako JPG). Strona będzie podzielona na dwie niezależne części: 2D GFX i 3D RAY. Wszystkie prace zostaną opublikowane. Oczekuję propozycji na Mariw@polbox.com. Prace proszę wysyłać na mariwa@poczta.onet.pl

•Vizjerei Brotherhood - klan Diablo przyjmie nowych członków. Zainteresowanych odsyłam na http://www.kki.net.pl/~klan2 Jakbys miał(a), jeżeli są jakieś pytania, to na tej stronie jest chat room, zapraszam w soboty od 22.00. Lord Rayden

•Chciałbym zawiadomić o "zdomenowaniu" mojej stronki o Duke Nukem. Znajduje się ona pod adresem: http://www.dukenukem.prv.pl. Można znaleźć na niej wszystko dotyczące Duke Nukema. Informacje na temat wszystkich gier związanych z Dukem, mnóstwo downloadsów, artykułów, ciekawostek itp.

•Pomogę każdemu kto ma problem z: TR 1-2-3: 2 gold, Ace Ventura, Książe i Tchórz, The X-files, Hopkins FBI, Jack Orlando i wiele innych gier. Przyślij znaczek zwrotny! Justyna Kwasieborska, ul. Dobrowolskiego 3/19, 09-407 Płock

NAWIĄŻĘ KONTAKT

•Z ludźmi zajmującymi się programowaniem (w asemblerze) lub grającymi na pianinie albo keyboardzie, Jakub Niemyjski, ul. Zielona 5c/44 Siemianowice Śląskie, 41-100 woj. śląskie, tel. (0-32) 2 280 332

•Z ludźmi powyżej 16-tego roku życia (mile widziani chłopcy). Odpiszę na 200% Magda Zdunek, ul. Andersa 5/19, 10-693 Olsztyn, tel. (0-89) 541 57 32

•Swapper szuka nowych CTX, 100% answer. Friendship rules! Michał "CRUSH" Januszko, os. Południe 28b/9, 19-203 Grajewo

•Nawiążę kontakt z ludźmi zmieniającymi skorupę w Windows 98. Tel. 0604 566 924 e-mail: drugiskit@poczta.onet.pl

•Z fanami Lary Croft, Mr. T & Pawello, ul. Kościuszki 7/3, 65-303 Zielona Góra

•Z ludźmi, którzy posiadają Settlers 3 lub inne części tej gry. Szybko! Michał Wydra, ul. Kowalskiego 7/16, 16-400 Suwałki, tel. 5671431

•Ze wszystkimi. Łukasz Janus, ul. Grunwaldzka 58, 41-945 Piekary Śl.

•Klub "rasowaczy" Windowsa (KRW), szukam nowych członków. Dźwięki, tapety itp. PiNKiE, Czółowek 58, 32-061 Rybna

•Z Beatą i Anią z Piekar Śl., których list drukukowany był w AR, CDA 1/99. Łukasz Janus, ul. Grunwaldzka 58, 41-945 Piekary Śl.

•Z czytelnikiem z Białegostoku, który miał mi wysłać solucję do UFO's. Agnieszka Siwa, ul. 29 Listopada 360/18, 05-160 Nowy Dwór Maz. 5

•Klub "Miki" ogłasza nabór. Przyślij dyskietkę, a otrzymasz na niej gazetę informacyjną z tipsami, poradami i... sam zobaczysz. Gustaw Solski, ul. Kupiecka 68/6, 65-001 Zielona Góra

•Z nieszowinistycznym gentelmenem, dla którego kobieta przy komputerze to zupełnie naturalne zjawisko. Lady Kamilla, os. II Pułku Lot. 10/35, 31-867 Kraków

•Z wszystkimi, interesującymi się informatyką, internetem, tworzeniem stron, muzyką, filmem. 1000% answer. Piotr. E-mail : piotre@poczta.fm

•Z miłośnikami gier ekonomicznych (Airline Tycoon), wirtualnych zwierzaków (Catz 2, ogz 2...) oraz gry Midtown Madness. Mój e-mail : oceania@kki.net.pl Martyna Wilczyńska, ul. Dąbrowszczaków 8a/8, 78-200 Białogard

•Z wszystkimi fanami obu części Fallout i ludźmi, którzy ukończyli tę grę. Mój e-mail: kamil@megamex.com.pl

•Z fanami Diablo. Mój e-mail: kamil@megamex.com.pl

•Z osobami, które znają się na Linuxie. Potrzebuję fachowej pomocy, ale nie w takich prostych sprawach, jak np. uruchomienie xwindowsa, tylko o łączenie się z internetem lub instalacja karty muzycznej typu Plug and Play. judas@promail.pl

•Chciałbym poznać dziewczyny w wieku od 15 do 17 lat, które interesują się komputerami i nie tylko. Łukasz Graczyk, Śniadeckich 122b/8, 64-920 Piła e-mail wydech@friko.sos.com.pl.

•Z ludźmi interesującymi się grami wszelkiego rodzaju, softem w szczególności muzycznym, sportem w szczególności koszykówką, książkami typu fantasy. Nazywam się Tomek i płeć nie gra roli, z każdym chętnie pokoresponduję. Email: aniaitom@polbox.com

•Z każdym fanem METALLICI, NIRVANY itp. oraz z każdym, kto lubi komputer i lubi grać. Pisz na adres: Adam Orzoł, Przasnysz 06-300, Zawodzie 71

•Z wszystkimi, którzy interesują się informatyką, netem, filmem lub muzyką. 100% ANSWER. Hotman. E-mail: piotre@box43.gnet.pl. http://www.hotnet.prv.pl.

•Z każdym, kto interesuje się Internetem, snowboardem i/lub lubi GARFIELDa, niech da znak o sobie. Wiek, płeć obojętna. 101% odp. Mój mail: kajtek99@polbox.com

•Z osobami tworzącymi rysunki 2D lub 3D, niewielkie programy, ciekawe teksty lub cokolwiek twórczego w muzyce. Piszcie pod adres: dagon@promail.pl Nie długo ruszy serwis scenowy dla amatorów, jeżeli chcecie pokazać swoje prace, to przyślijcie mi je.

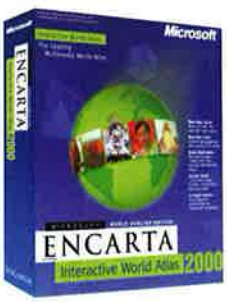
•Do miłośników Settlers I - III , Duka i H-H oraz do innych - Piszcie! Oto nick, pod którym chcę być znany: cooLKielce. Mój e-mail to: pdominic@kki.net.pl. P.S. Jestem m, ale to nie gra roli.

Microsoft Encarta

Interactive World Atlas 2000

Na dobry produkt multimedialny składają się trzy zasadnicze czynniki: starannie opracowany materiał źródłowy, sprawny i efektowny interfejs oraz dodatkowe gadżety, umilające korzystanie z programu. W wypadku nowej edycji Microsoft Encarta Interactive World Atlas, jeden z tych czynników pozostawia wiele do życzenia - pozostałe nieco mniej, ale też daleko im do ideału. Mimo tych niedociągnięć, program ma opinię najlepszego multimedialnego atlasu geograficznego na rynku. Czyżby wynikało to z małej konkurencji?

Jan Jankowski



Muszę się na wstępie przyznać, że zanim redakcja CD-Action poprosiła mnie o zrecenzowanie millenijnej edycji atlasu Encarta, nigdy nie widziałem tego programu. Nie mogę zatem porównać kolejnych wersji atlasu ani ocenić rozmiaru dokonanych zmian (o tego typu zestawienia zatroszczył się sam producent, umieszczając stosowną tabelkę na pudełku). Jedyne, co mogę uczynić, to podzielić się z czytelnikami spostrzeżeniami człowieka, który pierwszy raz... Wydaje mi się też, że moja opinia nie jest obarczona żadnymi uprzedzeniami - przeciwnie, podchodziłem do programu z przeświadczeniem, że jest to najlepszy multimedialny atlas świata. Tak twierdzili redaktorzy wielu komputerowych czasopism, tak mówili mi koledzy. Może jestem dziwakiem i wydziwiakiem, ale po zapoznaniu się z programem, nie mogę podzielić ich entuzjazmu. Nie twierdzę, że Microsoft Encarta Interactive World Atlas 2000 jest aplikacją beznadziejną, jednak moim zdaniem należy jej się kilka prztyczków w nos. Gdyby autorzy otrząsneli się z samouwielbienia, zakasali rękawy i poprawili przynajmniej część mankamentów, mógłby powstać naprawdę świetny atlas multimedialny. Kłopot w tym, że o ile mi wiadomo, dzieło Microsoftu nie ma poważniejszej konkurencji. Najbardziej irytującym elementem programu był dla mnie interfejs użytkownika, w charakterze którego wykorzystano Internet Explorera 5.0. Jest to obecnie najlepsza przeglądarka WWW - to prawda. Ferrari też jest niezłym samochodem, ale nikt nie próbuje wykorzystywać go do transportu ogórków. Tymczasem Microsoft próbuje upchnąć IE dosłownie wszędzie - jako menedżera plików w swoich systemach operacyjnych, jako przeglądarkę dokumentacji w Visual Studio, a teraz też jako engine programu multimedialnego. Trochę przypomina to działalność dealerów narkotyków, którzy na lewo i prawo rozdają darmowe próbki "towaru", licząc na uzależnienie swoich klientów/ofiar. W wypadku Encarta World Atlas efekt jest taki, że program działa w ślimaczym tempie (według schematu: kliknij opcję - odczekaj parę minut - masz rezultat) i obfituje w błędy oraz dziwne zachowania (komunikaty w rodzaju "Internet Explorer Script Error" lub artefakty pojawiające się na ekranie przy przewijaniu dłuższych tekstów). Cóż z tego, że elementy interfejsu są rozmieszczone na ekranie w sposób ergonomiczny i klarowny, skoro i tak nie działają, tak jak powinny. Jedynie typową dla IE opcję Favorites (Ulubione) mogę policzyć atlasowi Microsoftu na plus. Co prawda, kiepski interfejs utrudnił (Unimilił?) mi ocenę wartości materiałów geograficznych i statystycznech zawartych w programie, ale trochę jednak mogę o nich powiedzieć. Generalnie jest tego dużo. Mapy są naprawdę wierne i szczegółowe (na zbliżeniu okolic Wrocławia odnalazłem nawet Krzyki - dzielnicę, w której mieszkam). Ważniejsze (zdaniem autorów) miasta opatrzone są notką informacyjną, co w skali całego świata daje ogromną ilość tekstu. Dłuższe notki encyklopedyczne opisują wszystkie państwa świata. Muszę przyznać, że ilość, a czasami też jakość informacji zawartych w Encarcie budzi szacunek. Doskonale opracowana jest część statystyczna, a zwłaszcza świetny moduł, umożliwiający porównanie wybranych wskaźników dla dwóch krajów. Nieuniknione jest w tego typu wydawnictwach nieco powierzchowne traktowanie mniejszych i mniej znanych krajów, regionów i miast, ale należy się z tym chyba pogodzić (program zawiera się tylko na dwóch kompaktach). Niestety, w obrębie niewielkiej części notek i map, jakie przejrzałem, znalazłem też kilka informacji nieaktualnych, niepełnych lub po prostu błędnych. Ciekawie zachował się program, np. po kliknięciu odnośnika w notce poświęconej Lublinowi (Lublin is the capital of Lublin?) - znalazłem się po chwili gdzieś w Birmie, bez paszportu, biletu i w rannych pantoflach, które zostawiały na azjatyckiej ziemi krwawy ślad... Mniejszych usterek znalazłem jeszcze parę, ale żadna nie była na tyle rażąca, by w poważniejszym stopniu zdyskredytować Encartę jako źródło informacji.

We wstępie napisałem o trzech składnikach dobrej aplikacji multimedialnej. Zawartość merytoryczną i interfejs już omówiłem, pozostały mi tylko tak zwane "wodotryski". Jest ich w produkcie Microsoftu całkiem sporo. Poczynając od sporej kolekcji zdjęć i nagrań muzycznych, poprzez serię artykułów na tematy mniej lub bardziej ściśle związane z geografią i kartografią, a kończąc na efektownych, chociaż z mojego punktu widzenia bezużytecznych wirtualnych lotach nad dowolnymi obszarami globu. Ogląda się to wszystko z przyjemnością (zwłaszcza bardzo dobrej jakości zdjęcia) i niewątpliwie jest to element przemawiający na korzyść wydawnictwa. Nie da się ukryć, że Microsoft Encarta Interactive World Atlas 2000 - program rekomendowany jako najpełniejszy i najlepszy multimedialny atlas geograficzny - trochę mnie rozczarował. Przede wszystkim dokuczył mi interfejs osadzony na Internet Explorerze, ale także w treści artykułów znalazłem kilka "kwiatków", które w zależności od nastroju mogą wywołać uśmiech lub irytację. Poza tymi wpadkami, zgromadzone w programie dane (zarówno ich ilość jak jakość) stoją na niezłym poziomie i, jako źródło informacji o świecie, na pewno warte są uwagi. Szkoda tylko, że aby dotrzeć do źródła trzeba pokonać cztery smoki, przeskoczyć pięć przepaści i przekopać siódmą górę. □

INFO · INFO · INFO

Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet: http://www.microsoft.com/encarta
Wymagania: Pentium 90, 24MB RAM, Windows 9x
Cena: 220 zł

Pan Tadeusz

rękopis wieszcza

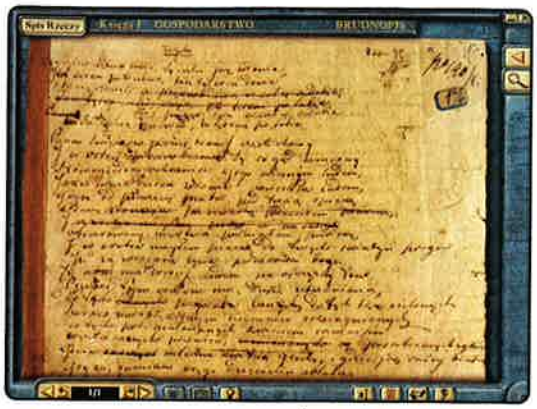
Chyba nie przesadzę mówiąc, że "Pan Tadeusz" Adama Mickiewicza został reanimowany przez film Andrzeja Wajdy, pod tym samym tytułem. Obraz bije wszelkie rekordy oglądalności, prześcigając nawet amerykańskie superprodukcje, pokazywane wcześniej w naszych kinach. Przed ekranizacją wydawało się, że dzieło wieszcza poznawać będziemy jedynie przez różnego rodzaju bryki i streszczenia, bo ta lektura jest w gimnazjum obowiązkowa, a tylko nieliczni zdecydują się na przeczytanie dzieła od deski do deski, zastanawiając się, co autor miał na myśli, pisząc: "Gdzie panieńskim rumieńcem dzięcielina pała". Za sprawą Andrzeja Wajdy mickiewiczowskie postacie ożyły i jego wizja "Pana Tadeusza" dociera do Polaków od morza do Tatr. Nic dziwnego, że na fali popularności filmu wydawane są kolejne edycje dzieła, opracowania, a nawet aplikacje multimedialne.

BlikSer

Z przyjemnością bierze się do ręki wydawnictwo "Pan Tadeusz ręko pis wieszcza", które jest pierwszym, pełnym wydaniem rękopisu epopei. A zatem spełnia się marzenie wieszcza, żeby trafić pod strzechy, tyle tylko, że na lśniącym, okrągłym krążku, a właściwie dwóch, bo tyle zawiera wydawnictwo. Ale przejdźmy do konkretów i odpowiedzmy na pytanie, co kryje się w brązowym pudełku, imitującym ładnie wydaną książkę. Na dwóch płytach CD-ROM zebrano rozproszone karty rękopisu z Zakładu Narodowego im. Ossolińskich we Wrocławiu, Ośrodka Dokumentacji Pontyfikatu Jana Pawła II w Rzymie, Muzeum Narodowego w Krakowie, Muzeum Literatury im. Adama Mickiewicza w Warszawie i Biblioteki Polskiej w Paryżu. A zatem wykonano kawał dobrej roboty, bowiem takiego "Pana Tadeusza" jeszcze nie czytano. Tekst rękopisu różni się już w pierwszych wersach od powszechnie znanej wersji w druku. Tak się zaczyna to dzieło w rękopisie:

"Ojczyzno Litwo moja, ty jesteś jak zdrowie
Ileś sercu potrzebna, ten tylko się dowie
kto cię stracił."

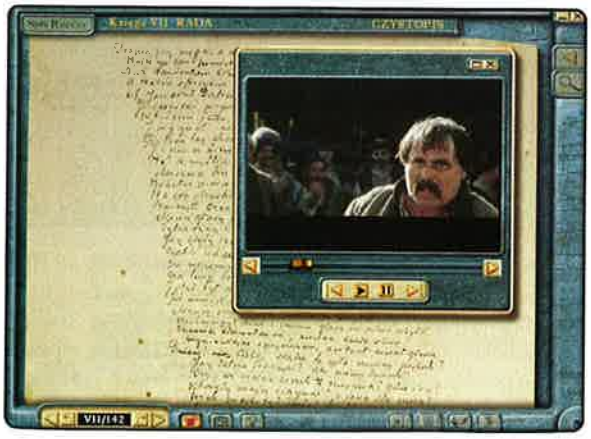
Jest różnica, nie ukryją jej nawet bazgroły (sami możecie zobaczyć) poety. Może to dowodzić, że ci z nieczytelnym charakterem pisma są geniuszami, a jakże. Zatem w tej liczbie i ja się znajduję, szkoda tylko, iż do tej pory niedocenionym... Wracając jednak do rzeczy - płyty pozwalają przebrnąć przez niewyraźny charakter pisma Adama Mickiewicza, dociekliwi przez specjalną lupę mogą spojrzeć dokładniej na pisane ręką wieszcza strofy, powiększyć je lub "przetłumaczyć" na tekst drukowany. Wirtualna lupa nie zastąpi jednak tej prawdziwej, która jest dużo sprawniejsza niż ta dana nam przez autorów programu. Analizę tekstu ułatwiają możliwości zaznaczania i przeszukiwania tekstu. "Pana Tadeusza" można także posłuchać w wykonaniu Krzysztofa Kołbasiuka. A czy można go zobaczyć? Ano można, dzięki wspomnianemu już filmowi Wajdy. Na płytach znajdziemy czternaście najciekawszych scen z filmu, że wspomnę chociażby: zajazd, wyznanie w obliczu śmierci Księdza Robaka czy też naładowaną erotyzmem scenę, w której do Telimeny (Grażyna Szapołowska) dobierają się.... mrówki, a przed nimi broni ją sam Pan Tadeusz (Michał Żebrowski). Dodam tylko, że Telimena nie broni się wcale....



Polszczyzna dzieła Mickiewicza jest piękna, ale może być niezrozumiała. I z tym sobie poradzono. Zawiłości językowe objaśnia sam profesor Jan Miodek, który rozszyfruje m.in., co to jest dzięcielina itp. (jest to po prostu koniczyna, posiadająca kwiaty lekko zaróżowione).

Ale to jeszcze nie wszystko, co oferuje nam ten program. Bohaterów epopei mamy nie tylko we fragmentach filmu, ale i na płótnie oraz w obiektywie. Album zawiera zdjęcia Piotra Bujnowicza z planu zdjęciowego filmu oraz ilustrujące tekst znane grafiki Michała Elwira Andriollego (1836-1893) i Stanisława Masłowskiego (1853-1926). Warto wspomnieć, że grafiki Andriollego były pierwszymi do wydania ilustrowanego (Lwów 1882). Na płytach CD-ROM znajdziemy także informację o Mickiewiczu, poemacie, rękopisie. Są także objaśnienia do niezrozumiałych słów, a także varia, w których znajdziemy informacje m.in. o ilustratorach, przekładach. Jeżeli chodzi o przekłady, to pierwszym tłumaczem poematu na język obcy był Richard Otton Spazier, jego przekład na j.niemiecki ukazał się w Lipsku w 1836 roku. Z języków egzotycznych, na które był tłumaczony "Pan Tadeusz", można wspomnieć np. j.chiński. Wydawnictwo można polecić każdemu, jest przydatne dla ucznia, nauczyciela i normalnego obywatela, spragnionego ojczyzny-polszczyzny. Tym bardziej, że nawet dla galopującego humanisty obsługa programu nie nastręcza żadnych problemów.

W instalacji przewidziano automatyczny start po włożeniu pierwszej płyty. Dla miłośników druku firma MM Interactive przygotowała także wydanie kieszonkowe tegoż Pana Tadeusza, tak więc komplet jest zupełny. Widać, niestety, że wydawnictwo się śpieszyło, bo efekt psują liczne literówki, np. film Andrzeja Wajdy. Niby są to drobiazgi, ale rażą tym bardziej, że produkt wydany jest także pod egidą Ossolineum. To są jednak tylko szczegóły i można je wybaczyć. Zatem spróbujmy się zanurzyć w świat wykreowany przez Mickiewicza i Wajdę, tym bardziej, że on już nie istnieje. A może raczej istnieje na kartach dwunastu ksiąg, o trzynastej nie wspomnę... Zatem zakończę na dwunastej: "Kochajmy się!" □



INFO · INFO · INFO

Producent:
MM Interactive

Dystrybutor:
MM Interactive

Internet:
http://www.mminteractive.pl

Wymagania:
Win 95/98, P 200 MMX, 32 MB RAM, CD-ROM X 8, 30 MB na dysku twardym

Cena:
139 zł

Siedem Diamentów

Edgard Multimedia, warszawska firma zajmująca się tworzeniem i wydawaniem multimedialnego oprogramowania edukacyjnego, gościła już na łamach CDA. Wśród programów użytkowych, recenzowanych przez nasz miesięcznik, znalazły się dwie pozycje, które powstały w Edgard Multimedia: Profesor Henry i Profesor Klaus. Obie pozycje są programami językowymi, których odbiorcą są przede wszystkim dzieci i młodzież. Podobnie jest z najnowszą produkcją Edgard Multimedia. Program zatytułowany "Siedem Diamentów" ma wspomóc i ułatwić naukę języka angielskiego, a przeznaczony jest dla dzieci od 6 roku życia.

Andrzej Sitek

Tak jak w wypadku poprzednich programów EM, aplikacja została opracowana bardzo staranie, z dbałością o interesującą, ciekawą oprawę graficzną i wartościowy materiał dydaktyczny. Mały odbiorca trafia do bajkowego miasta "Siedem Diamentów". W mieście znajduje się siedem krain (30 lokacji), które są zbiorem prezentacji, ćwiczeń, gier i dialogów. Zadaniem dziecka jest odnalezienie tytułowych diamentów, które zostały zgubione przez roztargnionego króla Przemysława.

Dziecko wędrując po mieście, musi pomóc królowi odnaleźć wśród rozrzuconych klejnotów te właściwe (siedem diamentów), czyli wykonać ćwiczenia, nauczyć się konwersacji i piosenek, rozwiązać krzyżówki i "pseudokrzyżówki". W trakcie testów programu (program przedstawiono m.in. 6 dzieciom w wieku 7-12 lat) zdecydowano, że celem zabawy będzie odnalezienie kamieni z korony króla lub diamentów do wehikułu czasu. W chwili, gdy dziecko wpisuje swoje imię i zaznacza swoją płeć w specjalnym okienku, następuje automatyczny wybór scenariusza. Zdecydowano się na takie rozwiązanie, badając reakcje dzieci w trakcie pracy z programem. Okazało się mianowicie, że dla chłopców o wiele ciekawsza jest przygoda z wehikułem czasu, natomiast dziewczynki chętniej szukały kamieni szlachetnych do korony króla. Warto zwrócić uwagę, że projektując Siedem Diamentów, twórcy wykorzystali swoje 5 letnie doświadczenia na polu tego typu programów. Ćwiczenia opracowano w ten sposób, aby uczyły nie tylko rozumienia słów, zwrotów, zdań, ale również ich pisowni, czy też wykształciły umiejętność rozumienia ze słuchu. Tworząc program, współpracowano również z warszawskimi nauczycielami i lektorami (Polakami, Brytyjczykami, Kanadyjczykami, Anglikami).

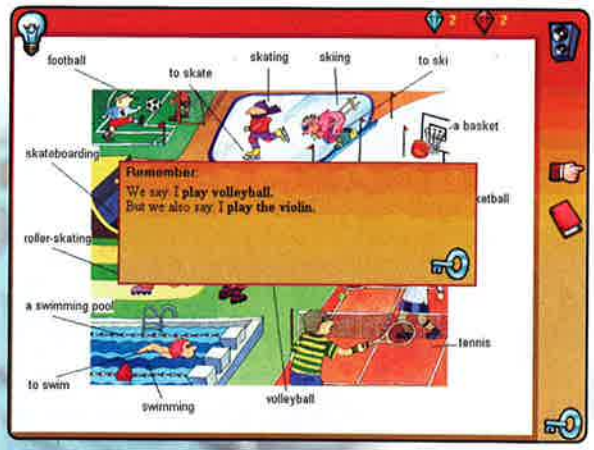
Wyjątkowa grafika, starannie wyselekcjonowany materiał dydaktyczny, świetne opracowanie merytoryczne to cechy Siedmiu Diamentów. Ten program rzeczywiście błyszczy wśród zbliżonych tematycznie aplikacji.

Wchodząc do miasta, mały odbiorca natrafia na masę przeszkód (zadań, ćwiczeń), które uniemożliwiają mu wejście do poszczególnych domków, czy też uruchomienie jakiejś ciekawej zabawy (np. piosenki). Za każde poprawnie wykonanie ćwiczenie uczeń dostaje diamenty i rubiny. Niestety, tylko niektóre diamenty pasują do wehikułu czasu. Wystarczy wyjaśnić, że na trzysta odnalezionych diamentów, zaledwie siedem będzie właściwych. Liczba kamyków jest zarazem wynikiem umieszczanym w tabeli rekordów - okienko Najlepszych (ma ona na celu zmobilizować dziecko do poprawy wyniku). Należy pamiętać, że program został przygotowany z myślą o dzieciach 6-cio letnich i starszych. Nie pomyślano jednak, czy raczej nie dopracowano pliku pomocy dla milusińskich. Po kliknięciu na ikonkę "?" dowiemy się, co mamy zrobić w określonym ćwiczeniu i nic ponadto. Siedmiolatki mogą mieć jednak pewne problemy, a brak jakiejkolwiek podpowiedzi

czy też stopniowania trudności, może spowodować, że po kilku nieudanych próbach zupełnie się zniechęcą.

Podstawą programu Siedem Diamentów jest prezentacja - setki zabawnych ilustracji, obrazujących angielskie słowa, które utrwalane są w pamięci dziecka w różnorodnych ćwiczeniach. Na samym początku, zgodnie z najważniejszymi teoriami i praktyką naucza-

nia języków obcych, młody anglista poznaje brzmienie i pisownię danego słowa. Następnie uczy się kojarzyć słowo angielskie z pasującym do niego rysunkiem (i słowem polskim). Ostatnim elementem nauki jest wpisywanie brakujących (wybranych losowo) liter. Ze względu na młody wiek użytkownika i częste kłopoty z pisaniem, są to właśnie litery, a nie całe wyrazy. Jest to poniekąd



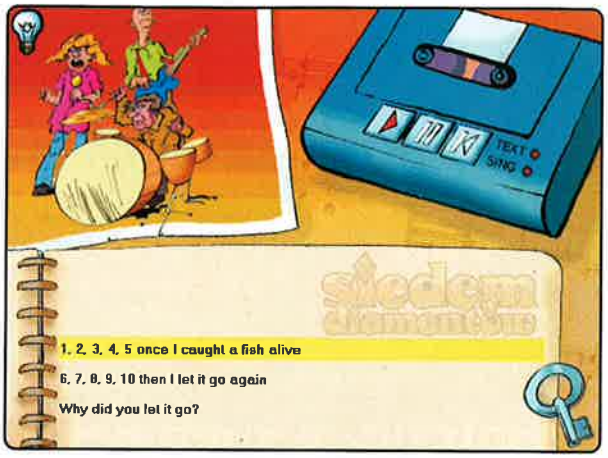
rozwiązanie sprecyzowanego wcześniej zastrzeżenia, jednak oprócz wpisywania liter, pojawia się również konieczność wpisywania wyrazów, a wówczas pomoc dla malucha byłaby wysoce wskazana.

Kolejnym elementem programu są gry. Polegają one na łączeniu w pary wyrazów polskich i angielskich, ukrytych pod dwoma różnymi kwiatami. Wyrazy niepoprawnie połączone spowodują zniknięcie wyrazu, zamknięcie kwiatu i konieczność dalszego szukania. Inna zabawa polega na przeprowadzeniu przez kładkę małego pieska. Szczeniaczek szuka mamy, a dziecko może mu w tym pomóc. Gra wspomaga i ułatwia rozumienia ze słuchu. Usłyszane słowa angielskie są dopasowywane do ich polskich odpowiedników. Jeszcze innym zadaniem jest odnajdywanie wyrazów wśród liter w prostokącie z rozrzuconymi znakami. Po odkryciu wszystkich słów, poszukiwacz złota odnajduje wreszcie upragnioną, ostatnią grudkę kruszcu. Na koniec możemy także rozwiązać krzyżówki. W tym wypadku, nawet, jeśli źle wpiszemy wyraz, możemy sięgnąć do pomocy, która polega na trzykrotnym odkryciu liter z nieznanego wyrazu. Jeżeli uda się rozwiązać krzyżówkę, czekający turyści wreszcie będą mogli odjechać kolejką liniową.

W każdej grupie tematycznej, po przejściu z ekranów z prezentacjami, odbiorcę oczekują konwersacje, pokazujące jak spytać o drogę do szkoły, zaprosić do kina czy dokonać zakupów. Dzięki opcji "rozmowy" z lektorami można znacznie ułatwić zapamiętanie materiału. Można odsłuchać obu lektorów w trakcie dialogu lub wcielić się w którąś z postaci. Utrwalenie materiału polega na wpisywaniu zasłyszanych zwrotów i wyrażeń w specjalne okienka (uzupełnianie zdań). Bardzo istotnym elementem są również, zlokalizowane w bibliotece, tabele. Uczą one m.in. podstawowych form czasowników w czasie przeszłym, zasad tworzenia liczby mnogiej

rzeczowników, odmiany czasownika to have i to be, liczebników. Dzięki tabelom gramatycznym, odbiorca może uszeregować wiedzę zdobytą dzięki dialogom.

Najweselszą, świetną opcją, dodaną do programu, są piosenki. W programie zamieszczono 8 popularnych angielskich piosenek, które na pewno ułatwią naukę prawidłowego akcentowania i intonacji. Zabawa może przypominać karaoke, ale istnieją jeszcze trzy możliwe kombinacje. Do programu wybrano najpopularniejsze, najbardziej melodyjne, śpiewane od wieków angielskie pieśni. Oczywiście, wszystkie zaadoptowano do dzisiejszej wymowy i czasów. Odsłuchać można m.in. piosenkę śpiewaną w rytmie rap i country oraz w tonacji marynarskiej szanty. Rozpoczynając grę, możemy posłuchać tylko dwóch utworów. Aby móc wysłuchać innych trzeba najpierw znaleźć diamenty, a więc pobudzając ciekawość dziecka, niejako mobilizują do dalszej pracy.



Ostatnim elementami programu są Alfabet i Słownik. Funkcja kolorowego, ozdobionego animacjami słownika jest oczywista. W Słowniku umieszczono zaś wszystkie słowa i zwroty użyte w programie (ponad 1000). Wyposażono go również w moduł, umożliwiający nagrywanie i porównanie własnej wymowy z wymową lektora.

Siedem Diamentów to wyjątkowa aplikacja, którą trudno do końca nazwać programem. Jest to również bardzo ciekawa, interesująca gra oprawiona w bardzo ładną, różnorodną grafikę (każde słówko zilustrowano rysunkiem). Duży zasób materiału, który jednocześnie obejmuje jedynie najbardziej potrzebne na co dzień angielskie wyrażenia sprawia, że program będzie naprawdę dobrym medium do nauki j. angielskiego. Umiejętne pogodzenie zabawy z nauką sprawia, że program z Edgard Multimedia jest pozycją naprawdę godną polecenia. □

INFO • INFO • INFO

Producent:
Edgard Multimedia
Dystrybutor:
Edgard Multimedia
Internet:
http://www.edgard.com.pl
Wymagania:
486, 16 MB RAM, Win 95, 98 CD ROM x2
Cena:
79 (z VAT)

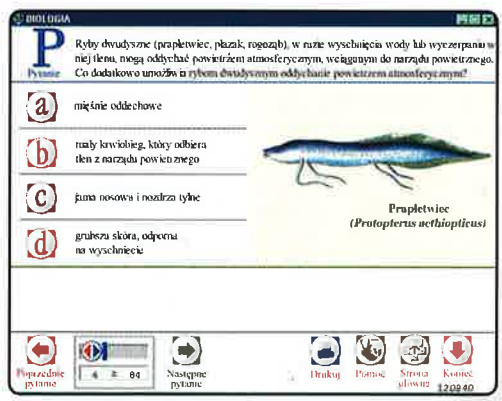
Biologia. Testy maturalne

Za parę miesięcy kilka tysięcy młodziaków "wciśnie się" się w stroje galowe, jakie od zamierzchłych czasów obowiązują na wszelakich szkolnych świętach i powędruje smętnym bądź radosnym krokiem do swego pierwszego w życiu oficjalnego egzaminu dojrzałości. Polemizowałabym raczej ze stwierdzeniem czy matura rzeczywiście jest egzaminem dojrzałości, i czy w ogóle należy jej się określenie "pierwszy w życiu". Nie mi jednak teraz i na łamach CD Action rozstrzygać tę skomplikowaną i bardzo dyskusyjną kwestię, jednak do mnie będzie należeć rozstrzygnięcie czy program z kuźni Optimus Pascal godny jest uwagi przeciętnego maturzysty, chcącego podszlifować, w nowoczesny sposób, swą maturalną wiedzę.

Jaspin

Korzystając ze swego doświadczenia w "kwestii maturalnej", śmiem podejrzewać, iż większość tegorocznych uczniów, stojących przed progiem dojrzałości, jeszcze nie jest do końca pewna, który jako drugi przedmiot wybierze sobie na egzaminie maturalnym. Program, który znalazł się w moim czytniku adresowany jest do uczniaków, którzy mężnie zdecydowali zabrać się za przedmaturalne wkuwanie biologii (oczywiście obok innych ważnych, podstawowych przedmiotów). Aplikacja "Biologia. Testy multimedialne" szczyci się zgodnością z maturą 2000, czyli tegorocznym egzaminem dojrzałości i jak najbardziej zawiera w sobie materiał aktualnie obowiązujący uczniów, przystępujących do testu. Spoglądając na tytuł programu, właściwie można już na jego temat sporo powiedzieć: zawiera w sobie różnorodne testy biologiczne, sprawdzające aktualną wiedzę ucznia. Jednak nie kompletne byłoby to stwierdzenie bez odpowiedzenia sobie na pytania: jakiego rodzaju testy zawiera, w jaki sposób realizuje sprawdzanie wiedzy i jak w ogóle użytkownik, czyli najbardziej zainteresowany "czuje" się w środowisku programu. W aplikacji użytkownik nie ma zbyt wielu dróg do wyboru, jednak mimo to "Biologia. Testy..." prezentują się znacznie bardziej interesująco i ciekawie (dzięki czemu przyciągnąć mogą do siebie swymi atrakcjami uczniaka) niż kilka gęsto zapisanych kartek maszynopisu z setką czy większą liczbą pytań. Przed przystąpieniem do sprawdzania swych wiadomości, należy określić siebie w "systemie", aby program przy późniejszych sesjach "wiedział" z kim ma do czynienia. Po wprowadzeniu "loginu" i hasła do programu można już przystąpić do właściwej naukowej "zabawy" w "100 pytań do...". W górnej części ekranu dojrzeć można coś w rodzaju paska menu programu, w którym jednak nie widać znajomych z wszelakiego rodzaju aplikacji zwrotów typu "Open", "Exit" czy też "File". Zamiast powyższych użytkownik zobaczy rozwijalne menu z odpowiednio zatytułowanymi rozdziałami, które w dalszej kolejności rozwijają się w kolejne menu z dalszymi podziałami tematycznymi. Aby przystąpić do testu, należy wybrać działy tematów z których użytkownik wykazuje chęć egzaminowania siebie. Pytania mogą wybiórczo pochodzić z różnych tematów biologii, natomiast egzaminujący bądź egzaminowany (w zależności ile osób pracuje jednocześnie przy programie) określa graficznym suwakiem liczbę pytań z danego działu, dzięki czemu uczący się będzie miał możliwość jednoczesnego sprawdzenia swej wiedzy z różnych dziedzin biologii. Nie można przy wybieraniu tematów określić więcej niż 100 pytań, w przeciwnym wypadku program po prostu odmówi dalszej współpracy i zmusi użytkownika do zmiany w ustawieniach przygotowywanego testu. Gwarantuję, iż pytań dostępnych w programie wystarczy na wiele testów, poza tym krzywda wielka się nie stanie, jeśli użytkownik ponownie trafi na to samo pytanie, wszak przy nauce chodzi również o utrwalanie wiedzy m.in. przez powtarzanie zadań czy też pytań. Udzielanie odpowiedzi polega oczywiście na wybieraniu jednej z czterech opcji wypisanych na ekranie, jednak w opcjach użytkownik może sobie ustalić czy zechce udostępnić sobie możliwość kilkakrotnego odpowiadania na to samo pytanie, aż do momentu, gdy odpowiedź będzie poprawna. Można oczywiście tę mocno ułatwiającą opcję odważnie wyłączyć, by poprzeczkę trudności umieścić nieco wyżej. Pozostałe ustawienia poziomów trudności pytań dotyczą możliwości zawarcia w teście różnych grup pytań, za które można uzyskać odmienne ilości punktów. Słowem użytkownik może sobie zażyczyć czy w teście mają występować pytania za jeden, dwa lub trzy punkty, czy też wszystkie grupy razem. Program w moich oczach szczególnie zabłysnął przy udzielaniu niewielkich biologicznych wyjaśnień na temat zadanego pytania po każdorazowym udzieleniu odpowiedzi na testowe pytanie. Dzięki temu uczeń, który z uwielbieniem "strzela" na wszelkiego rodzaju testach będzie mógł (pokrótce) dowiedzieć się dlaczego ta, a nie inna odpowiedź jest i musi być poprawna. Twórcy pokusili się w niektórych wyjaśnieniach o umieszczenie graficznych schematów czy szkiców, nie ograniczając się jedynie do suchego tekstu. Zmęczony użytkownik ślęczący przed monitorem od wielu godzin, rozwiązujący kilometrowej długości testy nie musi przybijać się gwoździami do krzesła i oprzeć powiek na zapałkach tylko po to, aby dojść do końca aktualnie rozwiązanego testu i zakończyć sesję programu. Przy następnym "zalogowaniu" się jako odpowiedni, znany programowi użytkownik istnieje możliwość ukończenia, zapoczątkowanego podczas poprzedniej sesji z aplikacją, testu, po czym zapisania wyniku na pamiętanej przez program tabeli wyników, gdzie w każdej chwili można zweryfikować swoje aktualne umiejętności i ewentualne postępy.

W głębi:
Głowa może pęknąć od tych pytań. Testy w programie nie są dla mięczaków.



Od strony graficznej program nie odbiega od przyzwoitego poziomu, kolorowe grafiki, zdjęcia zawarte w testach, diagramy, szkice czy rysunki w menu startowym, multimedialna (czyli "gadana") pomoc podnoszą znacząco atrakcyjność programu od strony wizualnej. Jeśli zaś chodzi o atrakcyjność "treściową" zastrzeżeń mieć raczej nie można. Jedynie do czego program mnie zmusił to natychmiastowe wyłączenie czy też wyciszenia denerwujących, po długiej serii pytań testowych, dźwięków, które przeszkadzają wszelkimi sposobami w skupieniu.

Godny polecenia program nie tylko dla maturzystów, ale również dla uczniów, którzy w swe siły w nauce biologii jeszcze nie uwierzyli i chcieliby nieco podszlifować swą wiedzę, aby uniknąć półrocznej groźby, w postaci jedynki na zakończenie semestru. "Komputerowy" egzaminator na pewno przyciągnie do siebie posiadaczy odpowiedniego sprzętu i może być wykorzystany jako kolejny argument przeciwko rodzicom, u których nieustannie pokutuje stwierdzenie, iż komputer to tylko marnowanie cennego czasu na bezproduktywną zabawę. Program Optimus Pascal udowodnił, iż na komputerze można także pobawić się "na poważnie", czerpiąc wiedzę oraz doświadczenie. Zresztą, należy iść z postępem i być może za kilka bądź kilkadziesiąt lat rodzic z groźną miną i pochmurnym czołem będzie zaganiał zestresowanego maturzystę słowami: "marsz do komputera się uczyć !".

□

INFO · INFO · INFO

Producent:
Dorling Kindersley
Dystrybutor:
Optimus Pascal Multimedia
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
486DX2/66MHz, Win 3.1x/95/98, 8MB RAM, VGA, CDx2
Cena:
129 zł

PC SHAREWARE

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726

Nr 01/2000 (48) Styczeń-Luty 2000 Cena: 10,99 zł

CD pełne wersje

PicturePublisher 4.0

Simply 3D

QuickView Plus 4.5

recenzje narzędzi i aplikacji, między innymi:

Metacreations

Micrografx

GSP

Kissco

esej

Komputery przyszłości

kursy

UWAGA - KONKURSY

dla zwycięzców - cenny sprzęt (komputer, drukarka, skaner...) na "przygarnięcie" czeka też 12 programów z firmy GSP (szczegóły już w styczniu)

i cała masa innych ciekawych artykułów, informacji i obserwacji dotyczących naszych komputerów i programów, z którymi pracujemy

nowy PC SHAREWARE przygotowany specjalnie dla Ciebie

Dzieje Cywilizacji

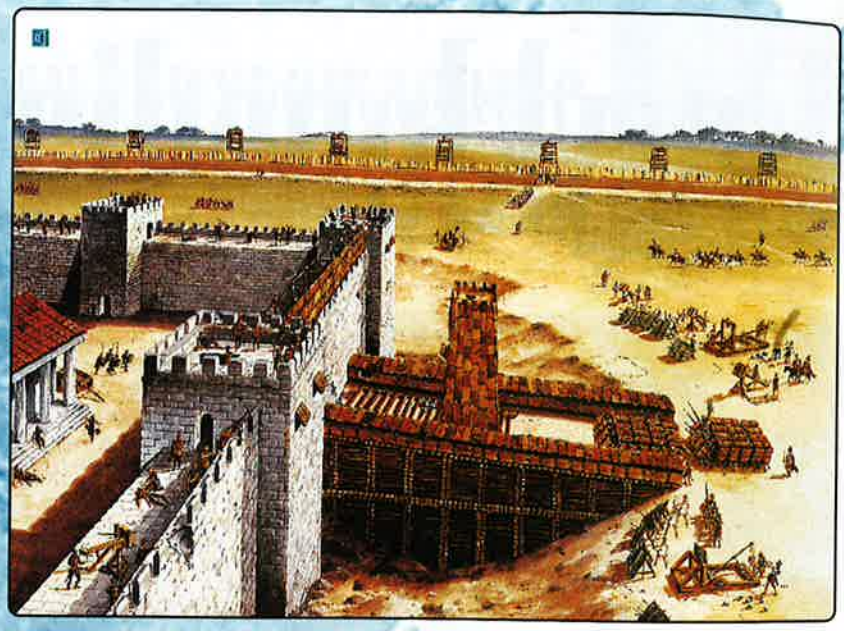
Optimus Pascal zaprezentował w ostatnim kwartale cztery pozycje, programy multimedialne. Dwie z nich to dwuczęściowa pozycja encyklopedyczna, zatytułowana: Dzieje Cywilizacji.

Andrzej Sitek

Dzieje Cywilizacji są nowoczesnym programem multimedialnym na 4 płytach CD-ROM (oraz 2 instalacyjnych), przygotowanym w oparciu o 20-tomową encyklopedię Gallimarda-Larousse'a. Pierwsza cześć (na 2 płytach CD-ROM) obejmuje wydarzenia od powstania Ziemi do końca XVIII wieku. Druga - obok panoramy wydarzeń od czasów Wielkiej Rewolucji Francuskiej po współczesność - proponuje przegląd osiągnięć człowieka z zakresu techniki, obyczaju, kultury duchowej i materialnej. Program jest zalecany przez MEN jako środek dydaktyczny, przeznaczony do nauczania historii i wiedzy o społeczeństwie na poziomie szkoły podstawowej oraz do nauczania historii na poziomie gimnazjum i liceum (na podstawie recenzji rzeczoznawców prof. A. Suchońskiego i J. Liszewskiego).

Na czterech płytkach znajduje się w sumie 5500 ilustracji, ponad 7 godzin dźwięku, 120 animowanych ekranów, 1000 animacji, 3000 stron. Potężny materiał fotograficzny został dobrany wyjątkowo starannie (ważne jest tutaj poważne źródło, z którego zaczerpnięto dane). Zdjęcia są interesujące i ciekawe, doskonale skomponowane z treścią poszczególnych tematów. Strony są tak zaprojektowane, że określone obrazy po kliknięciu na nie zostają powiększone, umieszczone w centrum ekranu. Również treść opracowań tekstowych, materiał merytoryczny, zamieszczony w programie, nie pozostawia wiele do życzenia. Dane, mimo że siłą rzeczy skrótowe, zawierają najistotniejsze informacje. Encyklopedyczna forma prezentacji nie pozwala na rozwinięcie wielu ciekawych wątków, ale przecież nie jest to błędem (tak jest np. w wypadku Napoleona, ciekawa postać pani Walewskiej jest tylko wspomniana). Należy również pamiętać, że zakres prezentowanych tematów jest tak duży, że musiano dokonać wielu skrótów. Mimo to odbiorca nie powinien być zawiedziony, każde istotne wydarzenie z dziejów ludzkości na pewno będzie miało swoje odbicie w programie.

Na uwagę zasługuje sposób prezentacji informacji, bardzo wygodny interfejs użytkownika. Możemy więc poruszać się po zagadnieniach, korzystając z rozwijanego menu, zbliżonego bardzo do menu Windows. Zamiast klikać na przycisk Start, wybieramy temat z menu nadrzędnego (np. Prehistoria, Renesans, Era Atomowa itp.). Kolejne podkatalogi, specyficzna gradacja prowadzą do konkretnych zagadnień. Na głównym pulpicie programu znajduje się inna droga, umożliwiająca penetrację programu. Klikając na globus uaktywnimy menu galerii (można także wybrać ją z belki menu pod ekranem akcji). Będą to główne nurty i wątki znajdujące się również w menu zasadniczym, o którym wspominaliśmy poprzednio. Tym razem jednak prowadzą one do galerii (dosłownie), gdzie będziemy mogli obejrzeć dzieła sztuki określonych epok, przechadzając się po wykreowanych przez komputer galeriach. Do obrazów, które wiszą "na ścianach", można oczywiście podejść, przyjrzeć im się bliżej. Jest to jednak o tyle niebezpieczne, że obraz może zupełnie się rozmyć i zmienić w kolorową mozaikę pikseli. Również poruszanie się po galerii nie jest specjalnie wygodne. Oczy-



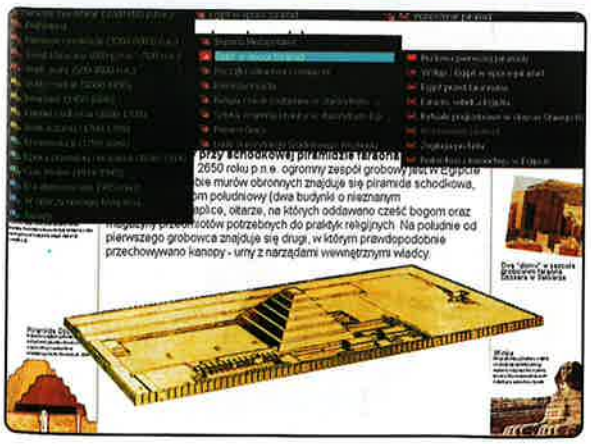
wiście, trudno abyśmy mieli swobodę ruchów, jak w grach typu FPP, jednak nie zmienia to faktu, że zwiedzanie galerii jest zajęciem niezbyt wygodnym i raczej mało zajmującym. Należy jeszcze dodać, że trafiając do określonego obrazu, znajdujemy się jednocześnie przed reprezentantem określonej epoki. Klikając na Spis Treści, możemy błyskawicznie dotrzeć do konkretnych zagadnień, które dotyczą wybranego okresu czasu.

Jeszcze inną drogą, umożliwiającą penetrację bogatych zasobów Dziejów Cywilizacji, jest Mapa. Oprócz tejże (jest to mapa ogólna świata) na planszy znajduje się oś czasu. Pozwala ona szybko przenieść się do wybranej epoki. Na interaktywnej mapie umieszczono także odnośniki do tematów, związanych z danym rejonem.

Szczególnie interesującym rozwiązaniem jest dział, umieszczony w drugiej części, a zatytułowany: Tematy. Użytkownik znajdzie tu wiadomości z historii wybranych dziedzin kultur, nauki i obyczaju. Dowie się jak od prehistorii po współczesność zmieniały się sztuka, religia, handel, nauka i technika, sposoby budowania domów, rodzaje pożywienia, warunki i charakter pracy, transport, metody prowadzenia wojen, porozumiewanie się i spędzanie wolnego czasu.

Nie wszystkie plansze prezentowane w Dziejach Cywilizacji są takie same. Część z nich to interesujące, animowane obrazy - zazwyczaj bardzo szczegółowe. Możemy więc np. przyjrzeć się bliżej średniowiecznej osadzie, obejrzeć w jaki sposób Rzymianie oblegali miasta, ujrzeć na własne oczy zamęt pierwszych dni Rewolucji Francuskiej, czy też szturm ludu na Pałac Zimowy. Oprócz animacji i atrakcyjnej oprawy dźwiękowej, widz może również dowiedzieć się wielu interesujących szczegółów, klikając myszą w miejscach, gdzie pojawi się symbol mikrofonu.

Wyszukiwanie konkretnych wiadomości z programu ułatwi opcja Indeks, gdzie możemy wpisać jedno szukane słowo lub też ciąg wyrazów. Dzięki funkcji 'Patrz też' łatwo odszukamy zagadnienie powiązane z wybra-



nym tematem. 20 ostatnio przeglądanych ekranów odnajdziemy z kolei, korzystając z opcji 'Wstecz'. Tekst każdego artykułu możemy wzbogacić własną notatką, a wybrane ilustracje i teksty zaznaczyć specjalnymi zakładkami, które można grupować w odpowiednie kategorie.

Dzieje Cywilizacji są ciekawą propozycją zarówno dla osób, które poszukują konkretnego, encyklopedycznego wydania dotyczącego historii ludzkości, jak i dla użytkowników, którzy chcą jedynie poczytać, poznać niektóre wątki z historii, niekoniecznie w celach edukacyjnych. Przyjazny interfejs użytkownika, interesująca oprawa audio-wizualna, a przede wszystkim rzetelnie opracowany materiał tekstowy sprawiają, że Dzieje Cywilizacji są pozycją godną polecenia.

INFO • INFO • INFO

Producent:
Optimus Pascal

Dystrybutor:
Optimus Pascal Multimedia
tel.0343655633

Internet:
http://www.opm.pl

Wymagania:
P120 Windows 95, 98, NT, 16 MB RAM

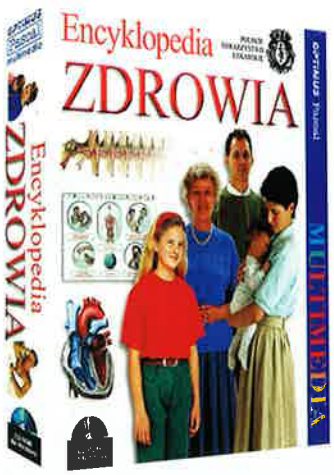
Cena:
Cena 179 (za jedną część)

Encyklopedia Zdrowia

"Szlachetne zdrowie, jak pięknie smakujesz, ten tylko się dowie, kto cię stracił" :). Niewątpliwie, w dawnych czasach poeci potrafili w zrozumiałych słowach wyrazić ponadczasowe myśli. Ta ze zdrowiem jest wyjątkowo trafna, szczególnie, że ostatnio na moje biurko trafiła "Encyklopedia Zdrowia", wydana przez firmę Optimus Pascal. O tym, że zdrowie jest ważne nie trzeba chyba nikogo przekonywać, każdy wie, że należy o nie dbać. Niestety, nie każdy wie, jak dokładnie się do tego zabrać, bo w sumie z naszym organizmem jest jak z samochodem, trzeba robić okresowe przeglądy, reagować na każdą oznakę zbliżającej się awarii, do tego jednak potrzebna jest wiedza. A tej, w zakresie zupełnie wystarczającym normalnemu człowiekowi, może dostarczyć "Encyklopedia zdrowia".

Marcin Serkies

W tak ważnej kwestii, jak zdrowie własne czy najbliższych, nie należy polegać na wątpliwych autorytetach (jak np. wspaniali lekarze z serii telebutik). Korzystając z "Encyklopedii Zdrowia", możecie mieć pewność, że wszystkie podane tam informacje są rzetelne i przygotowane przez najlepszych polskich fachowców (chociaż budzą nieco wątpliwości niektóre dane na temat używek - są nie do końca zgodne z najnowszymi wynikami badań) i zaakceptowane przez Polskie Towarzystwo Lekarskie. Dlatego możecie spokojnie stosować się do zawartych w encyklopedii informacji, które zresztą w miejscach "ryzykownych" najczęściej zalecają kontakt z lekarzem.



15 filmów, 50 animacji, 2,5 godziny dźwięku, 100 diagramów autodiagnostycznych, 2000 stron tekstu, 1000 leków w leksykonie

Po co więc jest "Encyklopedia Zdrowia"? Powodów jest kilka. Po pierwsze, dzięki niej możemy zapoznać się z podstawowymi informacjami dotyczącymi ludzkiego ciała. Nikomu nie zaszkodzi wiedza na temat położenia najważniejszych organów, budowy czaszki czy różnic w budowie ciała kobiety i mężczyzny. W dziale tym nazwanym "atlas ciała" znajdują się też dokładne informacje na temat metod diagnostycznych, którymi bada się poszczególne elementy ludzkiego organizmu. Informacje te nie dość, że mogą być podstawą do napisania całkiem ciekawego referatu, to jeszcze mogą pomóc w przygotowaniu się do badania. Dzięki nim dowiemy się, jakie są przeciwwskazania, czego nie można robić przed badaniem itp.

Kolejnym działem, na który możemy rzucić okiem (chociaż encyklopedia nie zaleca wyciągania gałek ocznych), jest część poświęcona różnorakim dolegliwościom, jakie mogą się przytrafić każdemu człowiekowi. Zanim zaczniemy diagnozować samych siebie, musimy tylko poinformować program czy jesteśmy mężczyzną, kobietą, czy też dzieckiem. Po dokonaniu tego wyboru, możemy na długiej liście poszukać dręczącej nas dolegliwości - ich ilość naprawdę oszałamia - i sprawdzić, czy to coś poważnego. Stawianie diagnozy polega na czytaniu kolejnych pytań i przechodzeniu,-w zależności od odpowiedzi, do odpowiedniej ramki. Może diagnoza postawiona w ten sposób nie będzie idealna, ale zawsze to coś, szczególnie, że przy okazji program podaje nam listę tematów, związanych z daną "chorobą", co pozwala dowiedzieć się o niej czegoś więcej.

Celowo napisałem słowo choroba w cudzysłowie, gdyż chorób jako takich dotyczy osobny dział encyklopedii, gdzie właściwie każdą, jaką możemy sobie wyobrazić, opisano w całkiem przystępny sposób i, co ważne w każdej encyklopedii, całkiem sensownie poukładano. Wiele z haseł opatrzono ilustracjami, animacjami, tabelami i innymi takimi bajerami, które znacznie podnoszą wartość podawanych informacji.

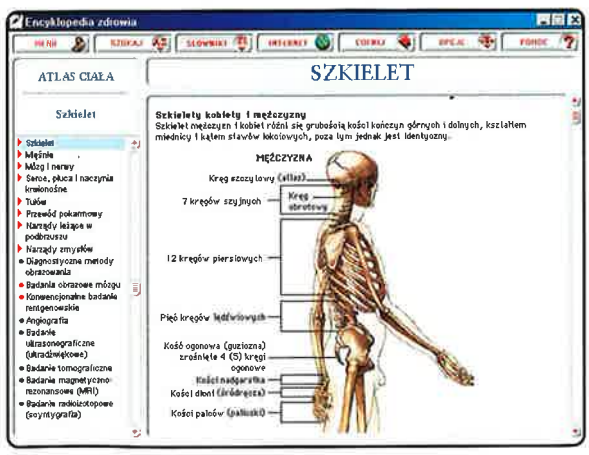
INFO · INFO · INFO

Producent:
Optimus Pascal
Dystrybutor:
Optimus Pascal
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
486DX2/50 MHz, 8MB RAM, CD-ROMx2, Win 3.1x, 9x
Cena:
169 zł

Wiele haseł posiada również odnośniki do innych lokalizacji w encyklopedii, dzięki czemu możemy dość dokładnie przeanalizować interesujący nas temat. Autorzy nie poprzestali na opisie choroby - jej objawów i skutków. Zamieścili również informacje o tym, jak samemu można zapobiegać lub ewentualnie leczyć daną przypadłość.

Bardzo interesujące i wartościowe jest również to, że informacje zawarte w encyklopedii nie dotyczą tylko i wyłącznie biologicznego aspektu zdrowia. Można w niej bowiem znaleźć bardzo dużo informacji mówiących o tym, jak należy postępować z chorymi ludźmi, jak rozmawiać o śmierci czy sprawić, że ukochana osoba do końca będzie przekonana o opiece swojej rodziny. Jak ważne są te informacje może stwierdzić chyba tylko ten, kto zetknął się z opisywaną sytuacją. Dzięki encyklopedii jest szansa na to, że chociaż część odbiorców zrozumie najważniejsze problemy związane z aspektem psychologicznym chorowania.

Podsumowanie może być tylko jedno. "Encyklopedia Zdrowia" jest kolejnym dowodem na to, że Optimus Pascal naprawdę potrafi wypuścić na rynek bardzo dobry produkt. Zawarte w niej informacje pozwalają na dużo lepsze dbanie o swoje zdrowie, a szczegóły w postaci atlasu ciała, spisu leków itp. mogą być przydatne w każdej rodzinie. Wiadomo, że program nie zastąpi nam lekarza, ale w czasach, gdy wizyta u lekarza jest wielkim stresem, warto czasem spróbować sobie pomóc samemu. Szczerze polecam ten program... □



2x2 komputerowe wspomaganie ODRABIANIA LEKCJI

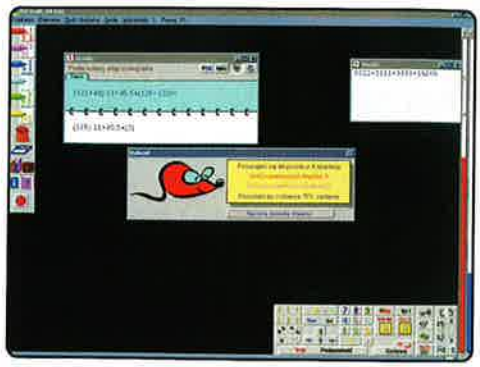
Większość aplikacji, których zadaniem jest wspomaganie młodzieży w nauce matematyki, ma formę gotowego podręcznika, który serwuje odbiorcy już rozwiązane zadanie do przeanalizowania. Programy tego typu umożliwiają oczywiście samodzielnie rozwiązywanie przykładowych zadań, lecz kontrola nad pracą użytkownika sprowadza się najczęściej do porównania zapisanego przez ucznia wyniku z tym w bazie aplikacji. Program 2x2, którego producentem jest łódzka firma Myszek, został zrealizowany zupełnie inaczej...

Małgorzata Kowalska

Pełna nazwa aplikacji brzmi: '2x2 komputerowe wspomaganie odrabiania lekcji'. Tak jest w istocie, bowiem jest to podstawowa funkcja programu, jednocześnie jednak jego możliwości decydują o tym, że jest to świetny nauczyciel i znakomita pomoc w nauce matematyki. Program został tak opracowany, aby pomóc w nauce wykonywania działań na liczbach - od dodawania pisemnego, aż do bardzo skomplikowanych działań złożonych. Jest to jedna z najważniejszych umiejętności nabywanych w szkole podstawowej. Aby ją zdobyć, uczniowie rozwiązują setki zadań, często bardzo skomplikowanych. Wykonując trudne obliczenia w zeszycie, łatwo się pomylić, a znalezienie i poprawienie błędu kosztuje wiele pracy i czasu. 2x2 umożliwia ułatwienie tego procesu. Uczeń zapisuje zadanie na ekranie monitora i tak, jak w zeszycie rozwiązuje je etapami. Program cały czas sprawuje nad nim kontrolę. Gdy użytkownik rozpoczyna rozwiązywanie, dowie się najpierw po ilu etapach można uzyskać końcowy, ostateczny wynik. Po każdorazowym uproszczeniu zadania, potwierdzamy czynność klawiszem ENTER. Program analizuje wówczas materiał i w razie błędu, sygnalizuje nam o tym. Możemy wtedy spróbować poprawić zadanie, ew. skorzystać z pomocy programu. Polega ona jedynie na wskazaniu drogi, którą należy podążać, a nie na poprawieniu błędu. Co ciekawe program może również zasugerować lepszą, szybszą metodę rozwiązania zadania, a w razie poważnych problemów zaproponuje przejrzenie materiału dydaktycznego, który również zawarto w programie (plik pomocy). Taka postać nauki jest chyba najefektywniejszym i najlepszym sposobem na zdobycie określonych umiejętności w zakresie rozwiązywania zadań. Aspekt praktyczny, który stanowią rozwiązywane zadania, podparty jest materiałem tekstowym, dotyczącym zasad i reguł matematycznych, które są przyswajane niejako przy okazji. Uczeń nie jest skazany na presję, która towarzyszy "występom przy tablicy", czy też stresy, które towarzyszą klasówkom. Może nabrać wiary we własne umiejętności poprzez rzetelne przygotowanie i być pewnym swoich wyników, bowiem wszystkie zadania w 2x2 rozwiąże samodzielnie.

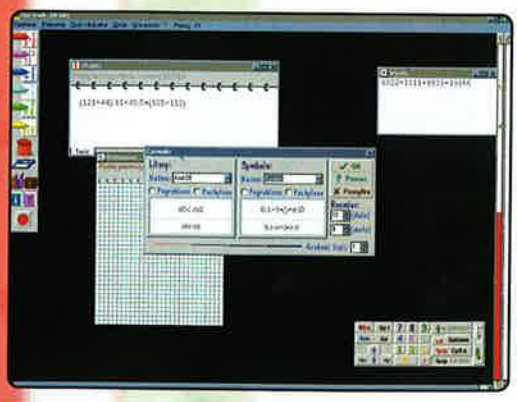
2x2 oferuje możliwość ćwiczenia zadań z dodawaniem, odejmowaniem, mnożeniem, dzieleniem (wykonywanie działań sposobem pisemnym), ułamkami. W wypadku ułamków, program pozwala na wykonywanie dowolnie skomplikowanych działań. Mogą one zawierać ułamki zwykłe i dziesiętne, ułamki piętrowe, nawiasy, potęgi i pierwiastki. Jedynym ograniczeniem jest długość liczb - do 8 cyfr. Uczeń będzie też mógł przećwiczyć rozkładanie liczb na czynniki pierwsze, obliczanie największego dzielnika i najmniejszej wspólnej wielokrotności podanych liczb. Poziom 2x2 pozwala na pracę z programem dzieciom z klas IV-VIII szkoły podstawowej i gimnazjum.

Po uruchomieniu programu i wyborze jednego z zadań, na ekranie pojawi się kilka okienek. Przede wszystkim ujrzymy okienko robocze, w którym będziemy wykonywać obliczenia. Poza nim umieszczono też okienko wyników, do którego program będzie przepisywał wyniki działań pomocniczych (działań pisemnych i rozkładów na czynniki). Specjalnie dla ucznia zamieszczono także wskaźnik postępów i bieżącej oceny, natomiast do wpisywania można posłużyć się specjalną klawiaturką, na której widoczne są wszystkie klawisze, używane w danym działaniu. Czytelne i wygodne rozplanowanie pulpitu sprzyja pracy, jednak dokonywanie obliczeń wymaga pewnej wprawy w posługiwaniu się programem. Najlepiej jest skorzystać początkowo z bazy zadań, umieszczonej w programie i przejść kilka przykładów zgodnie z instrukcją, krok po kroku. Właściwie wszystkie opcje mają swój odpowiednik klawiaturowy (skróty klawiaturowe), tak więc można znacznie usprawnić i przyspieszyć pracę z 2x2, ucząc się tych kilkunastu schematów.

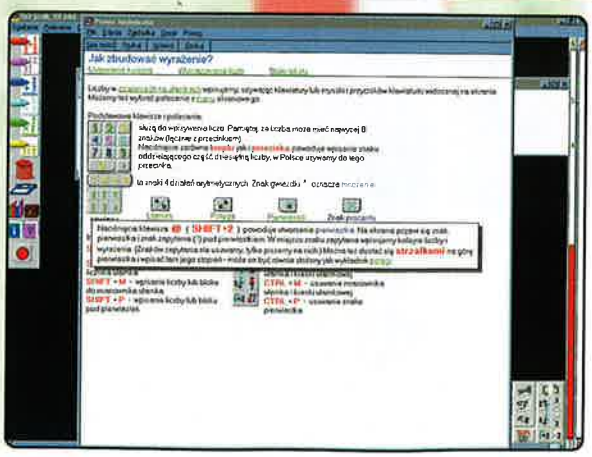


Wspomniane wskaźniki (przypominające nieco termometry) mają nieco odmienne funkcje. Lewy, wyskalowany od 0 do 100%, pokazuje, jaka część zadania została już wykonana. Drugi (lewy) widoczny jest tylko wtedy, kiedy program wystawia oceny. Wyskalowany jest od 1 do 6 i pokazuje ocenę, na którą zapracowano w trakcie pracy. Program wyposażony jest w system obliczania stopnia trudności zadania i postępów w jego rozwiązywaniu. Stopień trudności zadania mierzony jest ilością operacji potrzebnych do jego rozwiązania.

Przejdźmy teraz do konkretnych działań. Tuż po wpisaniu zadania (o ile zostało wpisane prawidłowo) okienko obliczeń dzieli się na dwie połówki. W górnej zostaje zapamiętana przez nas treść przykładu. Dolna połówka jest częścią roboczą - w niej dokonujemy kolejnych przekształceń. Początkowo wygląda identycznie jak górna, gdyż treść przykładu została do niej skopiowana. Dokonujemy teraz przekształceń wyrażenia, wymazując jego fragmenty i wpisując wyniki obliczeń - tak, aby otrzymać przekształconą postać przykładu. Sposób ten przypomina rozwiązywanie zadania przy tablicy "metodą ścierki" i jest wygodny przy skomplikowanych zadaniach. Można również wyłączyć kopiowanie, dolna część okienka jest wtedy pusta i wynik obliczeń trzeba wpisywać od początku, jak w zeszycie. Po naciśnięciu ENTER i sprawdzeniu przez program poprawności naszych rachunków, przenosi przekształcony przykład do górnej połówki okna, dodając tam zakładkę (co pozwala w każdej chwili obejrzeć określony etap rozwiązania). Oprócz sprawdzania poprawności kolejnych przekształceń, program pokazuje, o ile posunąłeś się w rozwiązywaniu zadania i ile jeszcze zostało do zrobienia.



Dzięki zdecydowanej pomocy 2x2, przekształcanie wyrażeń algebraicznych i rozwiązywanie równań nie powinno stanowić dla nikogo wielkiego problemu. W tym wypadku pomoc ma rzeczywiście właściwy wymiar. Program wspomaga ucznia, zmuszając go jednocześnie do własnej inwencji i mobilizując do pracy poprzez system ocen. Dla wielu osób nie bez znaczenia będzie również fakt, że 2x2 kosztuje jedynie 49 zł. Jest to uczciwa cena za rzetelny i dobrej jakości produkt.



INFO · INFO · INFO

Producent: MYSZEK

Dystrybutor: MYSZEK tel. 0-42 656 39 68

Internet: nieznany

Wymagania: Procesor 486, DOS, 8MB RAM, 5MB na twardym dysku, VGA, CD ROM

Cena: 49 zł

KONKURS

Połączone siły redakcji CD-Action oraz PC Shareware, przy aktywnym wsparciu ze strony angielskiej firmy GSP, zorganizowały dla Was konkurs, w którym do wygrania są po TRZY egzemplarze następujących programów: Power Publisher, 3D Garden Designer, Dance EDJ (Slam) oraz Photo Album (recenzje w najnowszym numerze PC Shareware). Wystarczy odpowiedzieć na poniższe pytania i przesłać rozwiązania na adres:

Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61

Pytania konkursowe:

1. Od czego pochodzi skrót GSP? (wystarczy podać angielską nazwę, bez tłumaczenia)

2. Jaka słynna międzynarodowa firma fotograficzna pomogła GSP stworzyć program Photo Album?

3. Jaki nagradzany, bardzo popularny na świecie pakiet do tworzenia publikacji jest głównym składnikiem zestawu Power Publisher?

Informacje, które pomogą Wam uporać się z zadaniem znajdziecie na stronie internetowej firmy GSP: http://www.gspltd.co.uk

Przyspieszyć peceta

Darmowa optymalizacja komputera

Nigdy nie można mieć wystarczająco szybkiego komputera, ale czy dokupowanie nowych części jest jedyną metodą na poprawienie wydajności? Pokażemy Wam, że jest bardzo wiele rzeczy, które można zrobić, żeby przełamać barierę prędkości... i wszystkie za darmo!

Wystarczy cofnąć się dziesięć lat w czasie, aby przypomnieć sobie, jak cały świat deliberował nad zniewalającą prędkością intelowskiego 486. Śmiać się chce, nieprawdaż? Niestety, bezsporną sprawą jest to, że niewiele czasu potrzeba (zdecydowanie mniej niż dziesięć lat), aby dzisiejsze, wspaniałe procesory siódmej generacji mogły być oddane do punktu skupu krzemu. Pewnie! Dzisiejsze pecety są szybkie, jednak zdecydowanie nie wystarczająco szybkie.

Trudno powiedzieć, czy jest to sprawa zmieniającego się podejścia ludzi do techniki, czy tego, w jaki sposób wprowadza się na rynek nowe technologie. Nie ma jednak wątpliwości, że sytuacja, kiedy czekamy, aż nasz wysokiej klasy komputer skończy coś robić jest niedopuszczalna. Kiedy wprowadzono 286, jego potęga została zaprezentowana poprzez założenie wyścigowych gogli przez prowadzącego przed napisaniem polecenia DIR. Westchnienia zachwytu ogarnęły widownię, gdy zawartość katalogu przemknęła przez ekran w tempie prawie uniemożliwiającym czytanie. W owych czasach trzeba było siedzieć przed monitorem i czekać aż komputer odświeży ekran, a to oczywiście powodowało frustrację.

Konsekwencją naszego oczekiwania natychmiastowej odpowiedzi komputera jest to, że wszystkim można pomóc. Jeżeli jeszcze się nie zorientowaliście, to w tym artykule zajmujemy się różnymi metodami przyspieszania peceta. A najlepsze jest to, że wiele z nich nic nie kosztuje. Niezależnie od tego czy masz staruszka Pentium, czy całkiem nowego Athlona jest wiele rzeczy, które można zrobić, aby przyspieszyć Twój system.

Maniacy wydajności

Przy opracowywaniu tego artykułu wzięliśmy pod uwagę to, czego oczekujecie od swojego komputera, jakie części kupujecie przy wymianie sprzętu na nowszy i co zamierzacie przez to osiągnąć. To zaowocowało powstaniem pierwszego rozdziału - wyciskanie wszystkiego z procesora. Wszyscy wiemy, że najlepszą metodą przyspieszenia komputera jest zakup nowego CPU, ale czy na pewno nie można zrobić innych rzeczy? Oczywiście, że można, a to objawia się w formie podkręcania - overclockingu. Ta, czasami nie do końca nieszkodliwa, technika może doprowadzić do znacznego wzrostu wydajności i w niektórych przypadkach do tego, że posiada się komputer szybszy niż wszystko, co można kupić w sklepie. Na następnej stronie znajdziesz wszystkie informacje, czym podkręcanie jest i jak je stosować. Czy wiedziałeś, że można podkręcić komputer, nawet nie wychodząc z Windows?

W następnym rozdziale przyjrzymy się nieco twardemu dyskowi. Wyjaśnimy dlaczego jest on tak ważny dla Windows i co można zrobić, aby działał szybciej. Powiemy także dlaczego te usprawnienia właściwie działają i co nieco o tym, jak należy dbać o twardziela, aby wydłużyć jego życie.

Internet jest dzisiaj wszystkim i dlatego nie mogliśmy go pominąć. Dlatego podaliśmy trzy różne sposoby na osiągnięcie większej wydajności, przy korzystaniu z modemu. Na następnych stronach otrzymacie gotową receptę na przyspieszenie połączenia z siecią i wierzcie nam - one naprawdę działają. Na koniec przyjrzymy się podstawowym metodom testowania wydajności systemu, które są niezbędne, aby przekonać się, że wszystkie te usprawnienia dały zamierzony efekt.

A teraz, lepiej załóżcie te wyścigowe gogle...

1. Podkręcanie komputera

Overclocking jest najszybszą i najprostszą metodą poprawienia wydajności komputera, a najlepsze jest to, że całkowicie darmową. A dzięki najnowszym BIOSom i specjalnym programom, czynność ta nigdy nie była prostsza.

Podkręcanie, w skrócie rzecz ujmując, jest techniką umożliwiającą ustawienie komputera do szybszej pracy niż to było przewidziane. Inaczej mówiąc, jest to sztuka uświadamiania sobie pełnego potencjału swojego procesora - tego kawałka krzemu w sercu Twojego komputera, który jest dzisiaj warty tylko ułamek z tego, ile za niego zapłaciłeś.

Oczywiście, błędem byłoby twierdzić, że podkręcanie odpowiada wszystkim - jeśli nigdy nie błagałeś o większą wydajność, nigdy nie siedziałeś przed komputerem, czekając aż zakończy jakieś zadanie, to wtedy nie potrzebujesz niczego podkręcać. Z kolei wszyscy, którzy doświadczyli jednego z tych odczuć, powinni pomyśleć o wyciśnięciu ze swojego komputera pełnej mocy.

Manifest overclockerów

A teraz druga strona: istnieje pewne ryzyko. Podkręcanie procesora zmusza go do pracy przekraczającej granice specyfikacji, czyli prędkości dla której został zaprojektowany, co może prowadzić do nieprzewidywalnych skutków. Może to także oznaczać skrócenie czasu życia procesora (choć nie widzieliśmy jak dotąd żadnych dowodów na potwierdzenie tej tezy). Z tych powodów, jeżeli podkręcisz swój komputer, zostajesz sam - producent Twojego komputera nawet nie będzie chciał słuchać o Twoich problemach, jeżeli dowie się, że podkręciłeś procesor. Pomimo że staramy się pomóc wszystkim czytelnikom w naszych artykułach o podkręcaniu, także my nie możemy ponosić jakiejkolwiek odpowiedzialności za Wasze działania.

Overclocking jest bardzo nie lubiany przez producentów procesorów z jednego powodu - jeżeli możesz wycisnąć ze swojego komputera większą wydajność, to nie będziesz myślał o zakupie szybszej jednostki, co byłoby naturalnym rozwiązaniem. Na początku, kiedy po raz pierwszy pojawiła się kwestia podkręcania, powstał spór dotyczący nieetyczności overclockingu, który miał doprowadzić producentów do bankructwa, ze względu na straty finansowe. Cóż, overclocking istnieje już od dobrych paru lat, a zarówno Intel, jak i AMD wydają się radzić sobie nieźle, więc można ten wątpliwej jakości argument włożyć między bajki.

Powrót do podstaw

W tej chwili jeszcze nie możemy przejść do poważnych spraw, najpierw trzeba poznać podstawy. Aby zrozumieć jak działa podkręcanie, potrzebna jest pewna wiedza dotycząca sposobu, w jaki działa komputer. Zacznijmy od kwestii fizycznych. Procesor jest umieszczony w odpowiednim gnieździe na płycie głównej tak, aby dało się go wymienić w przyszłości. Jeżeli popatrzymy na dowolną płytę główną do Pentium II lub Pentium III, zobaczymy na niej gniazdo Slot 1, które jest w stanie przyjąć wszystko, poczynając od Celerona 233 do Pentium III 600. Nie

Poręczna rada

Jeżeli nie możesz znaleźć instrukcji obsługi do płyty głównej, zajrzyj na stronę WWW producenta. Zazwyczaj można tam znaleźć elektroniczną kopię zguby..

Jak prosto

Mamy to na CD

SoftFSB

Ten rewelacyjny program pozwala podkręcać komputer nawet bez konieczności restartu!

SoftFSB umożliwia ustawienie częstotliwości magistrali, nazywanej FSB, na drodze programowej z poziomu Windows. Czy mogłoby to być jeszcze prostsze?

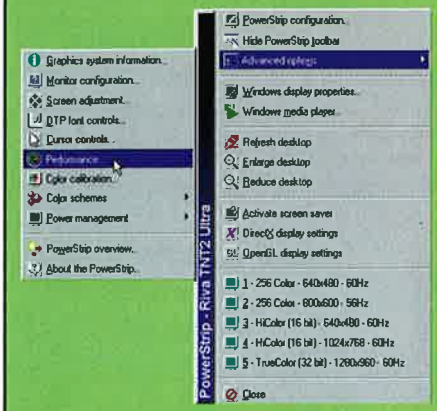
Nie codziennie natrafiamy na oprogramowanie, które zapiera dech w piersiach, ale SoftFSB właśnie tego dokonał. Ten mały program robi coś, co wydawało się być niemożliwe - pozwala zmienić częstotliwość magistrali systemowej z poziomu Windows. Po prostu zainstaluj pakiet i odpal plik SoftFSB.exe. Wybierz typ swojej płyty głównej spośród długiej listy albo rodzaj generatora częstotliwości, jeśli wiesz, który to, a następnie wciśnij GetFSB. Program pokaże na suwaku aktualną prędkość magistrali, a później możesz ustalić tę wartość na dowolną inną. Są tam pokazane dwie liczby, pierwsza jest częstotliwością magistrali, a druga - szyny PCI (którą powinno się utrzymywać w okolicach 33 MHz). Podkręcanie stało się łatwe! Pamiętajcie tylko, że przesadzenie z częstotliwością może w każdej chwili skończyć się zawieszeniem systemu. No i nie ma możliwości zmiany napięcia. Klikając na przycisk TaskTray, znajdziecie opcje jak uruchamiać SoftFSB przy starcie komputera.

Dodatkowy wymiar

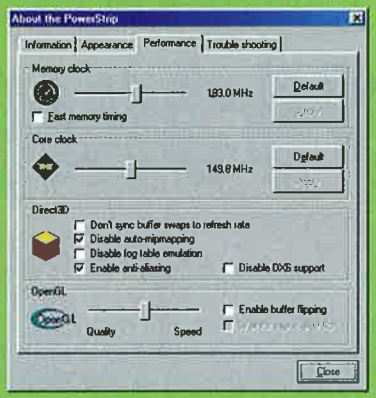
Podkręcanie akceleratora 3D

Mamy to na CD

Nie jesteś ograniczony tylko do podkręcania procesora - możliwe jest także zaaplikowanie porcji dodatkowej prędkości karcie graficznej. Podkręcanie procesora stało się teraz łatwiejsze, dzięki temu, że BIOS potrafi obecnie ustawić prędkość CPU, ale to nic w porównaniu z podkręcaniem karty graficznej - nie musisz nawet restartować komputera. Sercem tej metody podkrecania jest mały, shareware'owy program o nazwie PowerStrip, który znajdziesz na Cover CD. To doskonałe narzędzie jest wszystkim, czego potrzeba do podkręcania karty graficznej.

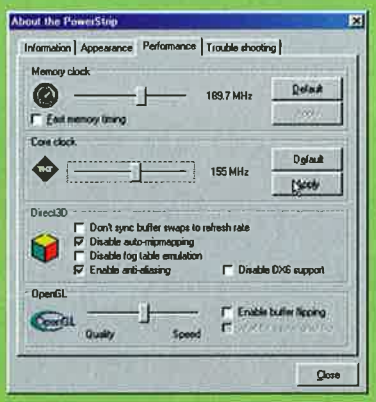


Po instalacji PowerStrip umieszcza swoją ikonę w pasku zadań, w prawym, dolnym rogu ekranu. Wystarczy wybrać opcję Osiągi (Performance) z menu Zaawansowane Opcje (Advanced Options).



Otwiera to okienko z prędkościami zegara. Są tam dwie wartości - jedna dotycząca pamięci karty graficznej i druga dla samego układu akceleratora.

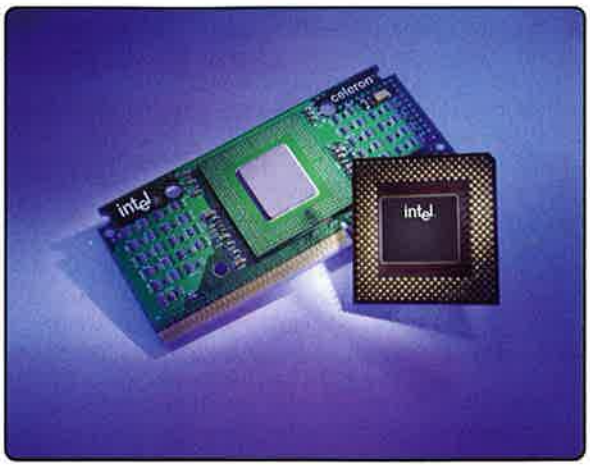
Rozpocznij od zwiększania zegara pamięci. Kliknij na suwaku i przesuń go nieco w prawo, tylko o kilka MHz. Kliknij Zastosuj (Apply) i masz podkręconą kartę graficzną.



A teraz zrób dokładnie to samo z prędkością układu graficznego. Po podkręceniu, kliknij przycisk Zastosuj. A teraz zajrzyj na stronę 135 i sprawdź o ile poprawiły się osiągi.

Jeżeli masz odpowiedni typ Celerona, przekonasz się, że jest idealny do podkręcania.

ma żadnych przeszkód, aby przez przypadek ustawić Celerona jako Pentium III 600. Nie będzie działał, ale ustawić go można. Ten mały "przypadek" jest głównym tematem zabawy w overclocking - cała zasada tej czynności polega na ustawieniu płyty głównej tak, żeby myślała, że ma szybszy procesor niż w rzeczywistości.



Czas na zmiany

No dobra, więc wiadomo, co należy zrobić. Ale jak właściwie sprawić, żeby płyta główna zobaczyła procesor w zupełnie nowym świetle? Są na to dwie metody: albo zmieniając ustawienie zworek na płycie, lub opcji w BIOSie - której użyjesz zależy od możliwości Twojej płyty.

BIOS: Jeżeli masz szczęście, to posiadasz BIOS, który umożliwia ustawienie parametrów procesora i nie będziesz musiał nawet otwierać komputera, aby pobawić się w podkręcanie. Aby się o tym przekonać, wystarczy wejść do BIOSu - jeżeli jest tam menu o nazwie CPU Settings to jesteśmy w domu, w przeciwnym razie trzeba będzie pozmieniać trochę zworek.

Zworki: Jeżeli posiadasz starszą płytę główną, będziesz musiał zmienić konfigurację zworek (jeżeli Twój komputer jest oparty na Pentium lub K6, to najprawdopodobniej jesteś właśnie w takiej sytuacji). Oznacza to, że trzeba będzie zdjąć obudowę komputera. Oznacza to także, że znalezienie instrukcji obsługi płyty bardzo ułatwi życie.

Przy otwartym komputerze i z instrukcją w ręce, zacznij szukać zworek odpowiedzialnych za ustawianie częstotliwości magistrali (bus speed lub FSB) oraz mnożnika (multiplier). Są to dwie odległe opcje, ale może się okazać, że zrosły się w jeden blok mikroprzełączników (DIP switches). Nie zmieniaj jeszcze żadnego z tych parametrów - po prostu je znajdź. Jeżeli nie masz instrukcji poszukaj, czy nie ma opisu ustawień nadrukowanego na samej płycie.

Tabela częstotliwości

Chcesz się przekonać, jakie są możliwości podkręcenia twojego systemu? Potrzebujesz szybkiej wskazówki, co możesz zrobić? Redakcja CD-Action po raz kolejny przychodzi z pomocą. Twoje możliwości dotyczące podkręcania zależą od aktualnych ustawień. Dlatego przyjrzyj się tabeli poniżej i przekonaj się jak działa Twój komputer. Kiedy pojawiają się dwie możliwości konfiguracji, powinieneś dowiedzieć się, jaka jest częstotliwość magistrali i/lub mnożnik procesora. Pogrubiliśmy najczęściej spotykane możliwości.

Częstotliwość magistrali

150	150	225	300	375	450	525	600	675	750	825	900	975	1050	1125	1200
133	133	200	266	333	400	466	533	600	667	733	800	866	933	1000	1066
112	112	168	224	280	336	392	448	504	560	616	672	728	784	840	896
100	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800
90	90	135	180	225	270	315	360	405	450	495	540	585	630	675	720
83	83	125	166	208	250	291	333	374	415	457	498	540	581	623	664
75	75	113	150	188	225	263	300	338	375	413	450	488	525	563	600
66	66	100	133	166	200	233	266	300	333	366	400	433	466	500	533
60	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330 3	60	390	420	450	480
	x1	x1.5	x2	x2.5	x3	x3.5	x4	x4.5	x5	x5.5	x6	x6.5	x7	x7.5	x8

Mnożnik

Szczerze powiem, że to chyba najbardziej dynamiczna i najlepiej zrobiona gra zręcznościowa, jaką w życiu widziałem.
PC Games CD

SUPER CENA 79.00 zł

eXPendABLE

...niesamowita grywalność, świetna grafika!
CD Action

ALE CZAD! Gra jest piękna, wykorzystuje akcelerator graficzny, że aż się z niego dymi.
PC Games CD

...Expendable jest jedną z najlepszych gier jaką kiedykolwiek widziałem.
Paul Presley PC ZONE

Kilka miesięcy temu ponad trzystu kolonistów zamieszkiwało Novocastrię.
Teraz POPULACJA wynosi ZERO.
KTO jest za to odpowiedzialny...
Co jeszcze TAM JEST?

Uważana przez wiele czasopism za

NAJLEPSZĄ GRĘ WSZECHCZASÓW!

"...aż łza się w oku kręci, bo przypomina dawne gry na automatach. I do tego ta oprawa graficzna - istne cudo..."

WYRÓŻNIENIA I OCENY PRASY: PC Review 8/10, PC Games Action - 84%, PC Player - 98%, PC Team - 90% PCGamesCD POLECA

techland software publisher
ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)7372748

www.techland.com.pl

Którymi kośćmi rzucać?

Które układy dobrze się podkręcają?

Wszystkie kości są równe - ale niektóre są równiejsze. To, jak bardzo możesz podkręcić procesor, w całości zależy od producenta i od serii, w której CPU był produkowany. Niektórzy producenci pozwalają na większą tolerancję w ustawianiu prędkości, niektóre prędkości układu są lepiej przezeń znoszone niż inne i w końcu niektóre serie procesorów szczególnie dobrze pozwalają się kręcić.. Oto skromna galeria procesorów...

Intel

Pentium III
Najnowszy układ Intela był oczekiwany z niepokojem przez overclockerów, a to ze względu na pogłoski, że wprowadzono w nim technologię praktycznie uniemożliwiającą zwiększanie zarówno mnożnika jak i szybkości magistrali. Na szczęście okazały się one nieprawdziwe. Te układy są równie "podkręcalne", co ich poprzednicy, czyli tylko przez magistralę FSB.

Pentium II
Wprowadzono w nich technologię blokady mnożnika, która praktycznie uniemożliwiła jego zmiany. Na szczęście pozostawiono możliwość zmian częstotliwości magistrali FSB. Dlatego zignoruj ten mnożnik i zacznij bawić się FSB.

Celeron
Możliwy do wykonywania największych "przekrętów". Jedna z serii tych układów, SL32A, pozwoliła się podkręcać z częstotliwości 300MHz do nawet 702MHz, ale niestety bardzo trudno dziś dostać taką kość. Tak jak w Pentium II, możliwe jest podkręcanie tylko przez FSB, ale tutaj jest to naprawdę efektywne - podnosząc częstotliwość FSB z 66MHz do 100MHz jest najbardziej oczywistym skokiem.

Pentium
Procesory Pentium są bardzo różne. W ich przypadku powinieneś spróbować podkręcania na wszystkie możliwe sposoby. Ale nie oczekuj, że koniecznie Ci się to uda. Można używać zarówno mnożnika, jak i FSB do zmian prędkości.

AMD

Athlon
Jest to wciąż nowy procesor, który teoretycznie dobrze się podkręca. Problem polega na tym, że aby czegokolwiek dokonać, będziesz potrzebował lutownicy, jeżeli masz dość odwagi. Odwiedź stronę www.tomshardware.com, jeżeli szukasz najświeższych wieści o sposobach podkręcania tego układu.

K6
Te klony Pentium były produkowane w ścisłej zgodności ze specyfikacją i dlatego nie są najlepszymi obiektami do podkręcania. W najlepszym wypadku będzie można podkręcić je o jeden szczebel, ale i przy tym potrzeba poważnego chłodzenia.

K6-2/K6-III
Te kości są nieco bardziej "podkręcalne" niż K6, ale ze względu na duże ilości ciepła, które mogą wytwarzać, zdecydowanie trzeba pomyśleć o porządnym chłodzeniu, zanim zacznie się marzyć o prawdziwej zabawie. Można podkręcać, używając zarówno mnożnika, jak i magistrali FSB.

Pracując dla Was

Teraz, kiedy wiesz już jak zmieniać ustawienia płyty głównej, wszystkie możliwości z tego faktu płynące stoją otworem. Zamieściliśmy tabelę referencyjną z częstotliwościami systemu (strona 131), która pozwoli wychwycić bieżące ustawienia komputera i rozważyć dostępne opcje - zajrzyj do niej najpierw. Na stronie 133 znajduje się także ramka omawiająca możliwości podkręcania (niektóre procesory kręcą się odmiennie od pozostałych) o nazwie "Którymi kośćmi rzucać?" - przeczytaj ją w następnej kolejności. Używając tych dwóch tabel, powinieneś móc określić możliwości podkręcenia swojego komputera.

Na przykład, przypuśćmy, że masz Pentium II 400MHz. W pierwszej tabeli znajdziesz możliwe konfiguracje takiego ustawienia - procesor może pracować przy częstotliwości magistrali 66MHz i mnożniku 6x albo odpowiednio 100MHz magistrali i mnożnikiem 4x lub w końcu 133MHz pomnożone przez 3x. Intel nigdy nie wyprodukował takiego układu pracującego z magistralą 66MHz, więc nie może on tak działać. Intel także nie zaczął jeszcze oferować części 133MHz, tak więc układ pracuje na pewno przy ustawieniach 100MHz x 4, tak jak zaznaczono w tabeli pogrubionym drukiem.

Teraz, kiedy już znaleźliśmy ustawienia fabryczne procesora, możemy przejść do możliwości podkręcania. Patrząc do tabeli o układach, dowiemy się że mnożnik Pentium II jest zablokowany, dlatego możemy podkręcać go jedynie za pomocą magistrali systemowej, co odpowiada przesuwaniu się po tabeli w pionie. Mamy tutaj możliwość podniesienia częstotliwości do 112MHz, co daje nam ogólny wynik 448MHz (rozsądny 12 procentowy wzrost) lub nawet więcej do 533MHz, dzięki magistrali 133MHz. Tak więc pierwszym krokiem będzie podniesienie częstotliwości magistrali 112MHz. W zależności od płyty głównej, mogą w ustawieniach pojawić się inne częstotliwości magistrali systemowej (np. 92, 95, 103, 105, 110 MHz itd.). Są one również poprawne i dzięki nim można dokładniej wyregulować prędkość procesora. Jednak tylko najlepsi producenci (np. Abit) wprowadzają takie rozwiązania. Istnieje pewna nadzieja, że za pomocą programu SoftFSB (jest na Cover CD) otrzymacie dostęp do tych częstotliwości. Należy przy tym pamiętać, że SoftFSB nie posiada żadnych zabezpieczeń i ta zabawa w każdej chwili może skończyć się zawieszeniem komputera. Wtedy należy spokojnie go wyłączyć i włączyć jeszcze raz, a wszystko wróci do stanu ustawionego w BIOSie lub zworkami.

Maszerując do przodu

Istnieje oczywiście kilka problemów w tym wszystkim. W powyższym przykładzie może się okazać, że Windows stanie się nieco bardziej niestabilny po wprowadzeniu nowej prędkości. Jest jeden powód takiej sytuacji - ciepło. Po podkręceniu procesora, wydzieli się z niego więcej energii cieplnej, co w efekcie może prowadzić do niestabilności.

Są dwa rozwiązania tego problemu. Najbardziej oczywistym jest obniżenie temperatury poprzez zastosowanie dodatkowych wiatraczków lub większego radiatora. Tego typu rzeczy są bardzo tanie, a mogą drastycznie zwiększyć możliwości podkręcenia - umożliwiając posunięcie się o krok dalej.

Drugą metodą na zapewnienie stabilności jest zwiększenie napięcia zasilającego procesor. Pomimo że może to pomóc, musi być stosowane razem z dodatkowym chłodzeniem, gdyż podniesienie napięcia wydziela kolejne porcje ciepła. Jeżeli zastosuje się obie powyższe metody razem, prawdopodobieństwo sukcesu znacznie wzrośnie.

Opisaliśmy ogólnie jak wygląda proces podkręcania, dzięki któremu można z dużą dozą pewności stwierdzić, że z praktycznie każdego komputera można wycisnąć więcej mocy.

2. Ustawienia twardego dysku

Konfiguracja twardego dysku może mieć gigantyczny wpływ na ogólną wydajność systemu. Oto jak można osiągnąć najwięcej.

Wszyscy wiemy jak ważna jest prędkość twardego dysku w ogólnej wydajności komputera, ale czy zdajecie sobie sprawę, że poprawne ustawienia mogą dodatkowo zwiększyć prędkość działania samego Windows? Po pierwsze dysk przechowuje plik wymiany, który jest używany w przypadku, kiedy kończy się fizyczna pamięć i jeśli nie skonfiguruje się tej opcji dobrze, może okazać się, że system w ogóle nie

Masz jeden taki? Tak myślałem. Lepiej popr... ustawienia pliku wymi... a Windows zacznie działać szybciej niż kiedykolwiek.

będzie chciał działać. W tym rozdziale znajdziecie kilka porad jak dobrze ustawić plik wymiany, a dodatkowo jak dbać o kondycję dysku.

Czas się rozkręcić

Zanim zaczniemy przyglądać się plikowi wymiany, kilka uwag dotyczących dbania o zdrowie dysku twardego - coś, co powinno się na stałe wpisać w plan zajęć każdego użytkownika komputera. Najważniejszym elementem, o którym bezwzględnie trzeba pamiętać, jest przeprowadzanie kompletnego sprawdzenia dysku przynajmniej raz w miesiącu. Poza usunięciem kilku zagubionych klastrów, naprawieniem kilku skrzyżowanych plików, da to bardzo dużo ostrzeżeń, jeżeli coś niedobrego dzieje się z fizyczną konstrukcją dysku. Przeprowadzając skanowanie regularnie, można uniknąć utraty dużej ilości danych, dzięki wczesnemu wyłapaniu ewentualnego błędu. Kolejną czynnością, którą powinno się wykonywać regularnie, jest defragmentacja dysku. Ma to szczególne znaczenie, jeżeli posiadasz mały dysk z systemem plików FAT16. Poprzez codzienne użytkowanie dysku, przenoszenie

W PEŁNI POLSKA GRA!

KRAINA GNOMA BELFEGORA

SUPER CENA 69.00 ZŁ

NAJNOWSZA GRA MATEMATYCZNA DLA DZIECI W WIEKU 5-10 LAT.
ŚWIETNA ZABAWA POŁĄCZONA Z NAUKĄ.

Pomóż mieszkańcom Liczylandii w ich matematycznych kłopotach. Odkąd zły gnom Belfegor rzucił czar na ich krainę mają poważne problemy z liczeniem. Jeśli pomożesz im w ich kłopotach oni pomogą Ci w twoim zadaniu. Przepędź z Liczylandii złego Gnoma Belfegora i zdobądź zgromadzone przez niego skarby.

WCIĄGAJĄCA FABUŁA I DOWCIPNE DIALOGI, TO GWARANCJA WSPANIAŁEJ ZABAWY.

HUMORYSTYCZNE DIALOGI POSTACI, UDŹWIĘKOWIONE PRZEZ PROFESJONALNYCH AKTORÓW TWORZĄ NIEZAPOMNIANY KLIMAT GRY.

- wciągająca fabuła
- wspaniała muzyka
- profesjonalni aktorzy
- świetna grafiaka

JUŻ CZAS WYRUSZYĆ W TAJEMNICZĄ PODRÓŻ PO LICZYLANDII.

SZUKAJ W DOBRYCH SKLEPACH!

techland publisher

ul. Żółkiewskiego 3
63-400 Ostrów Wielkopolski

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062)7372748
www.techland.com.pl

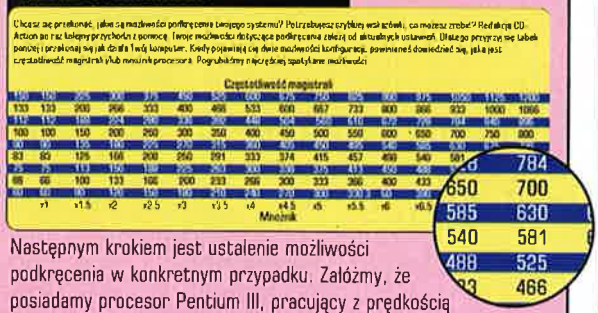
Krok po kroku

Jak podkręcać?

Omówiliśmy teorię, ale jak właściwie podkręcać? Właśnie tak...

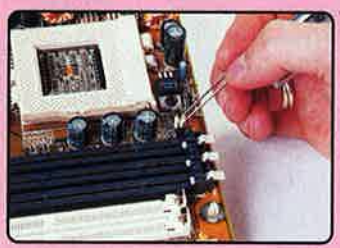
Pierwszym krokiem przy podkręcaniu jest ustalenie przy jakich ustawieniach aktualnie pracuje system. Najlepiej jest tutaj użyć doskonałego programu WCPUID, który jest w tym miesiącu na Cover CD.

Tabela częstotliwości



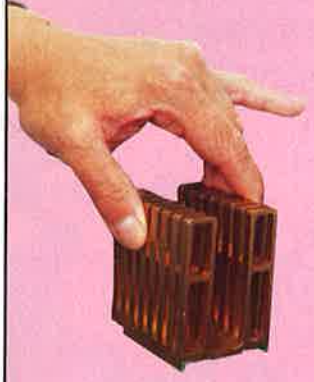
Następnym krokiem jest ustalenie możliwości podkręcenia w konkretnym przypadku. Załóżmy, że posiadamy procesor Pentium III, pracujący z prędkością 500MHz, który, jak wiemy, używa magistrali 100MHz.

Najlepszym rozwiązaniem jest spróbować magistrali 112MHz. Jeżeli Twój BIOS posiada odpowiednią opcję, wybierz pozycję Manual w menu CPU Settings i wpisz nowe ustawienia, które będą dotyczyć podniesienia magistrali FSB i opcjonalnie napięcia.



Jeżeli nie posiadasz takiego miłego BIOSu, musisz odnaleźć w instrukcji płyty głównej odpowiednie konfiguracje zworek. Kiedy już je znajdziesz, możesz podnieść prędkość magistrali.

Po wszystkich tych operacjach, komputer musi zostać zrestartowany, aby wprowadzić zmiany w życie. Jeżeli byłeś dość ostrożny w zmienianiu ustawień, nie powinno być żadnych problemów i osiągniesz odpowiedni wzrost wydajności.



Jeżeli myślisz o dalszym podkręcaniu, musisz zaopatrzyć się w dodatkowe chłodzenie. Możesz dołożyć radiatory i wentylatory także do obudowy, aby zapewnić właściwe odprowadzanie ciepła.

Szybsza Sieć

Mamy to na CD

TweakDUN

TweakDUN nie tylko ustawia rozmiar pakietów odpowiedni dla Twojego modemu, ale także tworzy lokalną tablicę DNS, która oszczędza czasu przy surfowaniu. Więc pytanie jest, jak trudno to wszystko ustawić? Dobra wiadomość jest taka, że od szybszego dostępu do sieci dzieli Cię tylko kilka kliknięć. Dlatego włóż nasz Cover CD do napędu i zainstaluj TweakDUN.

Po uruchomieniu TweakDUN, możesz wybrać dla którego z połączeń Dial Up Networking chcesz zmienić ustawienie. Wybierz to, którego używasz najczęściej. Na przykład TP S.A. lub Twój lokalny provider.

To jest główny ekran programu TweakDUN, gdzie ustalasz jak szybkie ma być połączenie. Wszystkie opcje są ustawione w pozycjach domyślnych i trzeba je zmienić na optymalne (recomended) wartości. Po wszystkim wystarczy kliknąć OK i zrestartować komputer, a Internet okaże się szybszy.

danych, dodawanie nowych plików i kasowanie starych, twardy dysk powoli przestaje być ciągłym obszarem przestrzeni, a zamienia się w setki małych fragmentów. Zapisywanie do tych małych elementów jest czynnością znacznie wolniejszą, jako że system często musi znaleźć kolejny obszar wolnego miejsca, zamiast zapisywać w ciągłej formie.

Plik wymiany

Więc czym właściwie jest ten plik wymiany i dlaczego jest tak ważny dla Windows? Cóż, podstawowym powodem istnienia takiego wynalazku są ceny pamięci. W idealnym świecie nie byłoby w ogóle plików wymiany, mielibyśmy po prostu mnóstwo, mnóstwo RAMu. Niestety, nie jest to możliwe i dlatego system operacyjny używa twardego dysku jako obszaru do przechowywania bieżących danych, gdy pamięć fizyczna kurczy się do niepokojących rozmiarów. Obszar, w którym zapisywane są takie informacje, nazywa się plikiem wymiany.

Wyobraź sobie, że masz otwarty program graficzny i edytujesz bardzo dużą bitmapę. Jeśli chciałbyś otworzyć inną aplikację, dajmy na to Worda. Windows zobaczył, że rozmiar wolnej pamięci jest niewystarczający i przełoży wszystkie dane potrzebne programowi graficznemu na dysk i zwolni pamięć dla Worda. Kiedy będziesz chciał wrócić do programu graficznego, potrzebne będzie wymienienie tych informacji. Większość osób ma zazwyczaj otwarte kilka aplikacji jednocześnie, więc sami widzicie, że plik wymiany jest często używanym elementem komputera..

Po co optymalizować?

Jeżeli rozważycie powyższy przykład, zobaczycie, że wywołuje on duże ruchy danych pomiędzy dyskiem twardym i pamięcią. A to tylko dwie otwarte aplikacje. Jeżeli Windows zarządza rozmiarem i pozycją pliku wymiany, ma on bardzo wiele do zrobienia tylko przy danych programu graficznego. Jeżeli jest to natomiast ustalony, z góry zdefiniowany obszar na dysku Windows, nie musi martwić się, gdzie umieścić te dane - po prostu je zapisuje. Dlatego pierwszą rzeczą, którą można zrobić, jest ustawienie stałego pliku wymiany.

Jest to faktycznie bardzo proste zadanie. Spójrz na krok 3 w ramce na tej stronie, aby otrzymać instrukcje, jak stworzyć stały plik wymiany. Jednak zanim to zrobisz, musisz wiedzieć jak duży powinien on być. Jest taka niepisana zasada, że rozmiar pliku wymiany powinien być 2,5 raza większy od wielkości pamięci fizycznej. Nie jest to złe rozumowanie, gdy masz 64MB RAMu, ale gdy jesteś szczęśliwym właścicielem 128Mb lub więcej, ta zasada staje się lekko nierozsądna. Idealnie byłoby, gdyby plik wymiany był tak duży, żeby pomieścić dane wszystkich programów, które kiedykolwiek otworzysz. Można przyjąć, że 200MB będzie wystarczającą wartością nawet dla wymagającego użytkownika.

Proszę przechodzić!

Jest jeszcze jedna rzecz, którą można zrobić, aby podnieść wydajność obsługi pliku wymiany, a mianowicie przesunięcie go na najszybszą część dysku, która znajduje się na jego końcu. Zła wiadomość jest taka, że nie można tego zrobić, używając tylko Windows - trzeba posłużyć się dobrym programem defragmentującym, który posiadą taką funkcję. Norton Speed Disk jest jednym z programów, który to potrafi, po ustawieniu opcji Optimize File Swap. Są jeszcze inne programy, które potrafią tego dokonać, więc warto przejrzeć własne zasoby i ofertę Internetu.

3. Przyspieszyć Sieć

Wszyscy marzymy o lepszej wydajności przy korzystaniu z Internetu, ale czy aby na pewno nie można zrobić niczego konkretnego, żeby poprawić sytuację? Cóż, właściwie można...

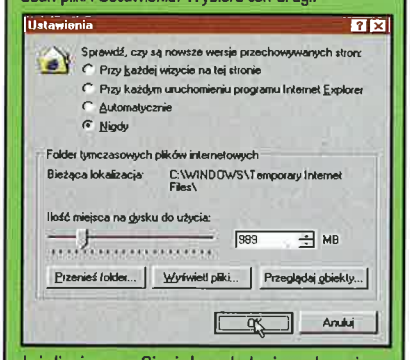
Czadu!

Optymalizacja cache'u

Zmiana opcji tymczasowych plików internetowych (cache) może znacznie poprawić szybkość przeglądania stron WWW, ale jest także zła strona. Przejrzyj nasz opis, aby zapłacić mniejszy rachunek telefoniczny i zapomnieć o długotrwałych transferach plików. Trzeba jednak pamiętać, że ta metoda działa tylko w przypadku stron, które nie zmieniają się często. Jeżeli polega się na buforze, można nie zauważyć, że strona została zauktualizowana. Dlatego zmień opcję sprawdzania na Nigdy tylko wtedy, gdy chcesz oglądać strony dokładnie takie same, jak poprzednio. Nie potrzeba do tego żadnego specjalnego programu - wszystko jest kwestią skonfigurowania przeglądarki tak, żeby odwoływała się do bufora, a nie ściągała nowych plików. Zrobienie tego może spowodować, że czasami wcale nie trzeba się będzie łączyć z Siecią.

Aby dotrzeć do wszystkich zalet bufora, trzeba go skonfigurować. Posłużymy się tutaj Internet Explorerem, ale te same opcje można znaleźć w Netscape. Najpierw należy wybrać Opcje internetowe z menu Narzędzia, w głównym oknie IE.

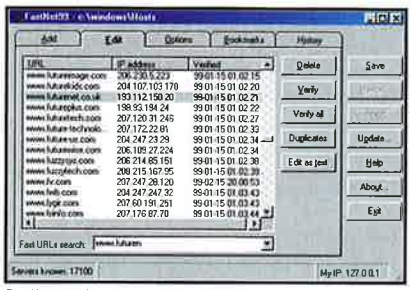
Otwiera to okienko, w którym znajdują się wszystkie ustawienia. Nas interesuje część o nazwie Tymczasowe pliki internetowe. Są tam przyciski Usuń pliki i Ustawienia. Wybierz ten drugi.



Jeżeli używasz Sieci do oglądania wyłącznie stron referencyjnych i nie odwiedzasz często aktualizowanych serwisów, wybierz Nigdy. Następnie powinieneś zwiększyć rozmiar bufora, aby móc przechowywać większą ilość stron. Polecamy podwoić wartość domyślną.

Przyspieszenie surfowania po sieci można osiągnąć na trzy sposoby. Można używać programu buforującego (zobacz do ramki TweakDUN), dzięki czemu nie poświęca się czasu na ściąganie obrazków, już kiedyś ściągniętych; można skonfigurować modem w celu uzyskania optymalnej wydajności; lub można zastosować lokalną tablicę wyszukiwania DNS.

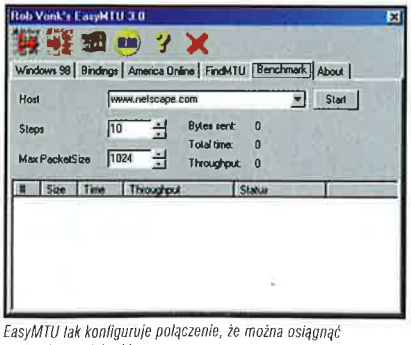
Lokalna tablica DNS: Ta rzecz ma trudną nazwę, ale sama w sobie jest bardzo prosta. Kiedy logujesz się do operatora Internetu (np. do TP S.A.), komputer otrzymuje numer IP. Jest to adres internetowy komputera i wygląda podobnie do tego 122.132.22.99. Za każdym razem, gdy podłączasz się do sieci, otrzymujesz inny IP, ale strony WWW posiadają stały numer IP, gdyż w przeciwnym razie nie można by ich było znaleźć. Kiedy wpisujesz adres



FastNet 99 tworzy lokalną tablicę DNS i oszczędza cenny czas w Sieci.

URL (np. www.silvershark.com.pl), nie zawiera on żadnego numeru. A to dlatego, że za każdym razem taki adres jest porównywany z tablicą DNS na specjalnym serwerze, który podaje odpowiedni adres IP. Pierwszy z tych serwerów jest obsługiwany przez TP S.A., ale jeżeli nie zawiera on szukanego adresu (np. w USA), musi odwołać się do wyższego serwera z większą bazą danych. A to zajmuje czas. Rozwiązanie poprawiające wydajność jest proste - wystarczy przenieść tablicę DNS na swój własny komputer. Zamiast robić to samemu, warto posłużyć się programem takim jak FastNET 99.

Konfiguracja modemu: Kolejnym sposobem na przyspieszenie połączenia jest zmienienie sposobu, w który modem przekazuje dane. Pomimo że Microsoft bardzo promuje używanie Internetu w domu, Windows nie jest skonfigurowany zbyt efektywnie. Na szczęście w rejestrze są odpowiednie wpisy, pozwalające usprawnić transmisję, niestety nie można się do nich prosto dostać. Trzeba sobie także zdawać sprawę z tego, co się robi. I właśnie dlatego powstają dziesiątki programów, które pomagają optymalnie skonfigurować połączenie. Jeden z najlepszych - TweakDUN umieściliśmy na Cover CD.



EasyMTU tak konfiguruje połączenie, że można osiągnąć optymalną wydajność.

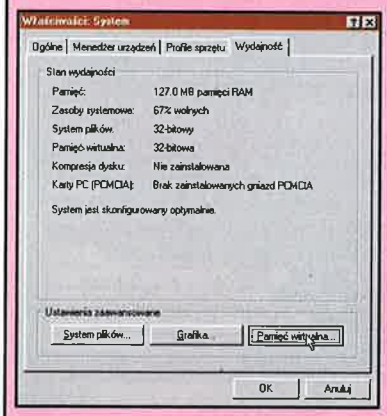
Krok po kroku

Wyższa wydajność zaczyna się tu...

Popraw kondycję swojego twardziela

Te cztery kroki spowodują, że Twój dysk będzie działał szybciej niż kiedykolwiek na standardowych ustawieniach, proponowanych przez Microsoft.

Na początek musisz uruchomić ScanDisk, aby sprawdzić, czy na dysku nie ma żadnych błędów. ScanDisk można znaleźć poprzez Start Menu, w opcji Programy, a następnie Akcesoria i w końcu Narzędzia Systemowe.



Trzymając klawisz Windows wciśnij Pause/Break, a otworzy się okienko Właściwości Systemowych. Wybierz Wydajność, a następnie kliknij na Pamięć Wirtualna, aby wprowadzić swoje ustawienia.

Zaznacz opcję o ręcznych ustawieniach, a następnie w oba pola wpisz wartości rozmiaru pliku wymiany, które będą dla Ciebie odpowiednie. Pamiętaj, że obie liczby muszą być takie same. Kliknij OK i uruchom ponownie komputer.

Aby zakończyć tę zabawę, powinieneś zdefragmentować dysk. Kiedy program będzie działał, nie uruchamiaj żadnych innych aplikacji, gdyż przerwą one defragmentację i wszystko trzeba będzie zaczynać od nowa.

4. Testowanie różnicy

No dobra, nauczyłeś się już jak optymalizować system, ale jak teraz sprawdzić, ile to dało? Wystarczy uruchomić programy testowe przed i po wprowadzeniu zmian.

Poręczna rada

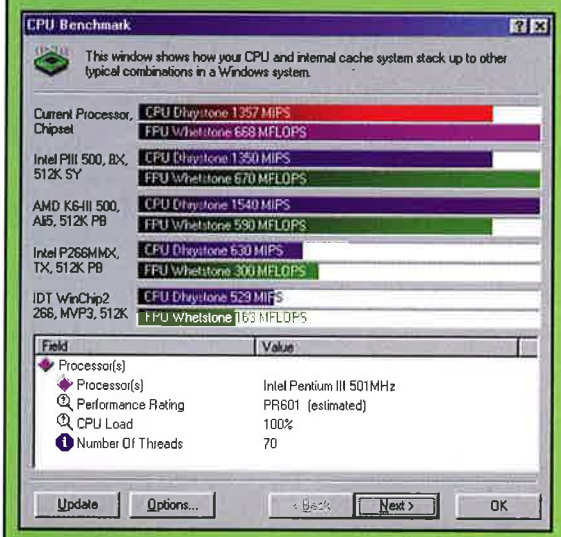
Nie zadowalaj się pojedynczym testem prędkości. Uruchom ten sam program kilka razy, żeby przekonać się o jego powtarzalności - każdy test powinien nominalnie dawać takie same wyniki.

Systemy standardowe

Mamy to na CD

Jak testować przy pomocy SiSoft Sandra

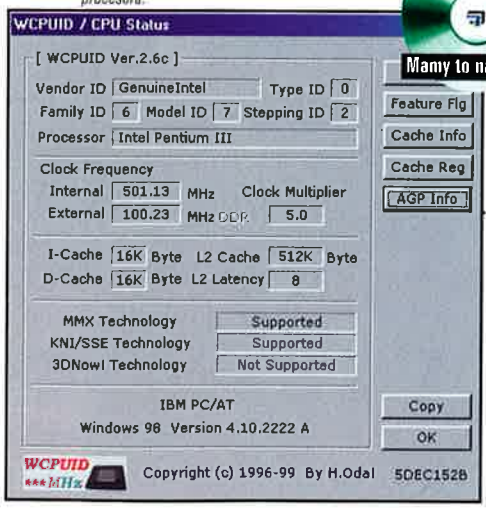
Odpal SiSoft Sandra i wybierz odpowiednią opcję, aby dostać się do sekcji testów. Ograniczy to dostęp do tylko kilku modułów, odpowiadających za pomiary prędkości, włącznie z dwoma najważniejszymi - procesorem i pamięciom.



Wybierz CPU Benchmark i nie ruszaj myszką, dopóki test się nie zakończy. Sprawdzi to prędkość Twojego procesora i porówna z kilkoma innymi modelami - świetna opcja do znalezienia odpowiednika Twojego podkręconego komputera. Teraz sprawdź także swoją pamięć.

Jasne, bardzo łatwo nam mówić, że podkręcenie procesora spowoduje znaczny wzrost wydajności, ale jeżeli sam nie jesteś w stanie tego stwierdzić, to skąd masz wiedzieć, czy tak jest na pewno? Możesz siedzieć i wmawiać sobie, że wszystko poszło dobrze i zastosowane usprawnienie zadziałało poprawnie, ale lepiej jest mieć poważne dowody. Jeżeli przetestujesz swój komputer, zanim zaczniesz wprowadzać zmiany, będziesz później w stanie powiedzieć na ile one pomogły. Programy testowe (benchmarks) są istotnym narzędziem w każdej próbie wyciśnięcia z komputera dodatkowej prędkości. Znalezienie dobrych programów jest połową sukcesu, dlatego zamieściliśmy jeden z najlepszych na Cover CD. Poświęciliśmy też dwie ramki na opis SiSoft Sandra i 3D Mark MAX, które bardzo dobrze sprawdzają się w boju.

WCPUID wykonuje doskonałą robotę w określaniu rzeczywistej prędkości procesora.



Procesor

Całą ideologią działania programów testowych jest to, że sprawdzają komputer lub poszczególne jego elementy pod względem wydajności. W większości przypadków jest to dobre rozwiązanie, gdy chcesz przekonać się o ogólnej wydajności swojej maszyny. Jednak przy podkręcaniu, jedną z rzeczy, o których na pewno będziesz chciał się dowiedzieć, jest rzeczywista szybkość z jaką działa procesor.

Teoretycznie, można w tym celu używać programu SiSoft Sandra i w zasadzie polecamy, abyś przeprowadził benchmark CPU w pakiecie Sandra, aby przekonać się jak Twój procesor wygląda na tle innych. Jednakże, Sandra nie poda Ci częstotliwości magistrali FSB lub jaki jest aktualny mnożnik. Dlatego potrzebujesz innego programu do tej zabawy.

WCPUID, stworzony przez osobnika o imieniu H. Oda, odpowiedzialnego także za doskonały SoftFSB, jest najlepszym narzędziem do sprawdzania pracy CPU. Informuje on o prędkości magistrali, mnożniku, a także dokładnie opisuje pamięć cache procesora, a także wiele informacji technicznych, jak obsługiwane zestawy rozkazów, czy dokładną nazwę modelu. Zamieściliśmy ten rewelacyjny program na naszym Cover CD, więc nie musisz przeglądać zasobów Sieci w jego poszukiwaniu.

No cóż, to już chyba wszystko. Jeżeli zastosujecie się do naszych rad, powinniście otrzymać system pracujący z optymalną wydajnością i gotowy do przełknięcia wszystkiego, co wrzucicie na ruszt. Czytajcie nadal CD-Action, a my będziemy podawać porady, jak najlepiej wykorzystać swojego peceta. Oczywiście, jeżeli znacie jakieś tajemne sztuczki, dajcie znać...

Tłum. Łukasz Nowak

Uwaga!

Redakcja ostrzega, iż niewprawni użytkownicy mogą - przy próbach podkręcania systemu - doprowadzić nawet do poważnej awarii swego komputera. Jeśli więc nie czujesz się pewnie albo nie masz duszy ryzykanta... nie próbuj tego w domu!

Straszne Maszyny

Testowanie z użyciem 3DMark 99 MAX

Jeżeli posiadasz fajną kartę graficzną, to właśnie to jest najlepsze narzędzie do przetestowania jej wydajności.

3DMark jest jednym z podstawowych narzędzi testów kart graficznych i procesorów, jeśli chodzi o wydajność w grach. Jest jednym z programów, który odpalamy, gdy otrzymujemy nowy akcelerator. Jeżeli podkręcałeś system, aby uzyskać większą wydajność, wtedy właśnie takiego programu powinieneś użyć do sprawdzenia szybkości.

Po zainstalowaniu, 3DMark będzie wymagał, aby ponownie uruchomić komputer, zanim przystąpi się do testów. Następnie otwórz nowy projekt i kliknij przycisk Benchmark, aby sprawdzić swojego peceta.

Usiądź wygodnie, odpręż się i ciesz oko kolorowymi obrazkami. Pomimo że dwie pierwsze części testu wyglądają jak gry, nie można w nie pograć, więc odłóż ten joystick!

Po zakończeniu testu, otrzymasz dwa wyniki. Obydwa są ważne. Pierwszy odpowiada za ogólną wydajność, a drugi za sam procesor. Możesz także użyć przeglądarki, aby obejrzeć szczegóły.

Kontrolery gry

Za sterami - joye, pady, kierownice...

Niewątpliwie na kupno komputera ma wpływ możliwość grania na nim. Chociaż perspektywa zabawy nie musi być głównym argumentem przy decyzji o kupnie sprzętu, większość użytkowników pecetów od czasu do czasu pozwoli sobie na chwilę relaksu. By grać, często wystarczy klawiatura, lecz wielu zechce wykorzystać możliwości, które dają specjalnie zaprojektowane kontrolery. Pierwszym takim kontrolerem był joystick, ale dziś istnieje wiele innych urządzeń, stworzonych w celu wzbogacenia wrażeń amatorów różnego rodzaju gier. Specjalnie dla wyścigów samochodowych, symulatorów lotu i gier walki zaprojektowano specyficzne kontrolery i dziś do każdego ulubionego rodzaju gry możemy dobrać sobie odpowiednie urządzenie.

Podstawy

Kontrolery gier:

Gra komputerowa wymaga często więcej niż po prostu kręcenia joystickiem. Można operować klawiszami, mocować się z kierownicą albo czule pieścić wolant. Jeżeli nie wiecie, do czego służą te urządzenia, prawdopodobnie nie wykorzystujecie w pełni możliwości gier, które macie. Wyjaśnijmy więc.

Klawiatura i mysz

Kontrolerem, który posiada każdy, jest klawiatura. Poza dostępnością ma dodatkową zaletę: jest nią liczba przycisków (dokładnie 104), za pomocą których możemy sterować różnymi elementami gry. W większości gier klawisze funkcyjne ograniczone są do czterech klawiszy kursora, oznaczonych strzałkami oraz [Alt] i [Ctrl] do funkcji dodatkowych. Dlaczego więc mielibyśmy zawracać sobie głowę czymś innym niż klawiatura? Cóż klawisze są zaprojektowane, by wytrzymać miliony przyciśnięć, z tym że chodzi o pracę w rodzaju pisania e-maila do kumpla z Australii, nie nerwowe szarpnięcia wykonywane w celu uniknięcia utraty głowy z rąk Mogotha z Aurenii. Key Tronic, jeden z czołowych światowych producentów klawiatur, określa trwałość swego sprzętu na 20 milionów przyciśnięć dla każdego klawisza, ale stukanie w klawiaturę jak w kowadło może poważnie ograniczyć jej żywotność.

Mysz do gier produkcji Logitech - wyspecjalizowany gryzoń dla amatorów gier.

Poza tym mamy mysz. To małe poręczne urządzenie jest idealne do pewnych rodzajów gier i istnieją koneserzy, którzy do strzelanin w rodzaju Quake'a nie używają niczego innego. Niestety, jednym z ograniczeń dla wykorzystania myszy jako kontrolera gry jest fakt, że w wielu po prostu nie przewidziano takiej możliwości. Nawet jeżeli mysz stanowi jedną z opcji, prawy klawisz (i środkowy w myszach trzyklawiszowych) rzadko kiedy okazuje się do czegokolwiek przydatny. Chociaż istnieją gry, w których myszka na niewiele by się zdała, w wielu można z powodzeniem wykorzystać elektronicznego krewniaka ogoniastego gryzonia. Jeśli zamierzamy pozostać przy klawiaturze i myszy jako jedynych kontrolerach gier, należy zaopatrzyć się w urządzenia wysokiej jakości i pogodzić się z tym, że ich żywotność będzie ograniczona. Najlepiej jednak, uderzyć się w pierś, przyznać, że lubimy się czasem zabawić i kupić jakiś bardziej wyspecjalizowany kontroler.

Joystick

Ewenementem na rynku komputerowym jest fakt, że większość producentów wyposaża swój komputer w jeden port analogowy, służący do obsługi joysticka. Oznacza to, że ruch na obserwowanym ekranie jest proporcjonalny do ruchu joysticka. W wielu grach potrzebny jest dziś joystick cyfrowy,

Żargon kontrolerowy

ATX
Rodzaj konstrukcji płyty głównej, na której znajdują się wszystkie gniazda do bezpośredniego przyłączania urządzeń.

Hot plugging
Opcja informująca o możliwości podłączania i odłączania urządzenia od komputera bez konieczności wyłączania peceta.

Kontrolery bezprzewodowe
Kontrolery, które komunikują się z komputerem za pośrednictwem fal radiowych w wysokim paśmie, bez kabli przyłączeniowych.

Potencjometr
Urządzenie, które różnicuje napięcie za pośrednictwem styku ślizgającego się po elemencie metalowym o określonej oporności. Wykorzystywany w joystickach, kierownicach i wolantach analogowych.

Programowanie
Czynność polegająca na przypisaniu określonych funkcji poszczególnym ruchom przyciskom i klawiszom kontrolera gry.

Przełącznik rtęciowy
Wyspecjalizowany przełącznik elektryczny, w którym elementy stykowe łączone są przez rtęć przelewającą się we wnętrzu urządzenia. Wykorzystuje się go do detekcji ruchu, choć obecnie coraz częściej zastępują go inne technologie.

Przepustnica
Samodzielny kontroler sprzedawany w komplecie z wolantami, służący do sterowania mocą silnika. Przepustnice innego rodzaju stosowane są w grach motocyklowych.

Sterowniki
Małe programy służące do integrowania działania kontrolera i jego elementów z systemem Windows lub określonymi grami.

Top hat
Grzybek. Mały element, często umieszczany na szczycie joysticka, który można przesuwać w jednym z ośmiu kierunków. Często wykorzystywany jest do zmiany perspektywy w grze (np. do wyglądania za okno boczne itp.).

Żargon sprzętowy

Analogowy
"Zwykły" sygnał, który może przybierać dowolną wartość.

Cyfrowy
Sygnał, którym posługują się między innymi komputery, który może przybierać pewien ściśle określony rodzaj wartości i być łatwo przetwarzany przez peceta.

D-pad
Mały, płaski kontroler kierunku ruchu, wykorzystywany w większości gamepadów. Składa się on z grupy czterech lub ośmiu przycisków, które naciskamy kciukiem.

Force Feedback
Technika służąca wytwarzaniu sił oporu w joysticku, kierownicy lub myszy za pośrednictwem sygnałów zwrotnych w celu podniesienia realizmu gry.

Symulator lotu
Rodzaj gry, w której usiłuje się odtworzyć wrażenie pilotowania samolotu z wykorzystaniem maksymalnej liczby wskaźników i przycisków, przy jak najstaranniejszym odwzorowaniu ukształtowania terenu i widoków z kabiny.

USB
Universal Serial Bus. Jest to typ złącza komputerowego, który umożliwia komunikację z niektórymi urządzeniami peryferyjnymi, takimi jak kontrolery gry.

działający na zasadzie sygnałów zero-jedynkowych i na rynku dostępne są już także urządzenia tego typu.

Joysticki stały się obecnie skomplikowanymi mechanizmami. Nie tylko poruszamy drążkiem do przodu i do tyłu, w górę i w dół oraz po przekątnych, lecz także wokół jego osi. Wszystkie joysticki mają przyciski dla kciuka i pozostałych palców, a te najnowocześniejsze wyposażone są dodatkowo w przyciski, którymi operuje się, używając drugiej dłoni, a także tzw. top-hat, dzięki któremu można zmienić perspektywę. Jedną z najbardziej rozpowszechnionych innowacji w konstrukcji joysticka jest Force Feedback. Jeśli umieścić w obudowie mały elektryczny siłownik, można uzyskać efekt oporu - drążek reaguje na siłę nacisku w odpowiedniej skali. Wtedy trzeba naprawdę się natrudzić, aby wykonać łagodny zakręt lub strome wznoszenie. Dzięki FF program może sterować także dodatkowymi efektami jak szarpnięcia i odrzut w czasie strzelania albo drgania pojawiające się podczas uruchamiania silnika samochodu czy czołgu. Należy jedynie upewnić się, czy program, który uruchamiamy, obsługuje rodzaj joysticka, którego chcemy użyć. Nie istnieje, na przykład, ustalony standard dla Force Feedback, chociaż wielu producentów gier opiera się na popularnych systemach Microsoftu i Logitecha.

Joysticki, jak powiedziano, komunikują się zazwyczaj z komputerem przez specjalny port, jednak czasami spotyka się urządzenia typu USB lub nawet bezprzewodowe. Joystick bezprzewodowy pozwala użytkownikowi obsługiwać grę z dużej odległości od komputera. Ma to oczywiście sens, jeżeli nasz komputer współdziała z dużym ekranem - możemy wtedy nawet bawić się, siedząc w drugim końcu pokoju.

Wingman Force firmy Logitech to doskonały joystick z Force Feedback. Microsoft nie pozostaje daleko w tyle.

Sterowniki

Żeby którykolwiek z kontrolerów wyspecjalizowanych pracował poprawnie, w Windows muszą zostać zainstalowane odpowiednie sterowniki. Do większości kontrolerów dołącza się dyskietkę, zawierającą sterowniki do najpopularniejszych gier, jednak zanim kupimy kontroler, sprawdźmy koniecznie, czy będzie on działał w grach, w których chcemy go wykorzystać. W tej dziedzinie nie nastąpiła jeszcze prawdziwa standaryzacja i często producenci kontrolerów starają się nakłonić programistów gier, by przystosowali grę specjalnie do wytwarzanego przez nich sprzętu. Łatwiej trafić dobrze w przypadku najpopularniejszych kontrolerów. Joysticki i gamepady są urządzeniami stosunkowo prostymi i powinny pracować właściwie, przynajmniej jeśli chodzi o najbardziej podstawowe funkcje, takie jak kontrolowanie kierunku ruchu czy strzelanie. Kontrolery bardziej wyspecjalizowane - na przykład te służące do obsługi konkretnej gry - mogą wymagać bardziej złożonej instalacji. Żeby ją ułatwić, większość wyspecjalizowanych kontrolerów sprzedaje się z odpowiednimi kompletami ustawień. Pozwalają one dostosować reakcje kontrolera do funkcji konkretnej gry. Przykładowo można przypisać przyciski kontrolera do funkcji, które w grze spełniają klawisze klawiaturowe. Można zapisać ustawienia w ten sposób, że przycisk kontrolera wysyła taki sygnał, jak klawisz [A] czy [.]. Program odbiera go jako sygnał klawiaturowy i wszyscy są zadowoleni. Zwykle, gdy dobierzemy już ustawienia kontrolera, można zapisać konfigurację i powtórnie załadować ją przed kolejną grą. Konfiguracje użytkownika rozszerzają możliwości wykorzystywania zaawansowanych kontrolerów w różnych rodzajach gier.

Microsoft SideWinder wiedzie prym wśród gamepadów, szczególnie dobrze spisuje się w trybie multiplayer.

Gamepad

Gamepady są produktem ubocznym pierwszego etapu rozwoju konsoli. Najbardziej przydają się w grach akcji, rozpowszechnionych szczególnie na konsolach, ponieważ posługiwanie się sekwencją klawiszy jest szybsze niż kręcenie joystickiem. Zazwyczaj używa się do ich obsługi obydwu kciuków, czasem w nowszych wersjach również palców wskazujących. Jeden kciuk obsługuje zespół tradycyjnych klawiszy, podczas gdy drugi zajmuje się D-padem - wyżłobionym przyciskiem, który służy do kontrolowania kierunku. Opanowanie obsługi takiego rodzaju kontrolera może potrwać, lecz gdy już dojdziemy do wprawy, będziemy go używać najchętniej. Gdy rozważamy kupno gamepada, powinniśmy zwracać uwagę na dobre rozłożenie i odpowiednie ukształtowanie klawiszy. Ostra krawędź na wyrobionym klawiszu może szybko przeorać nam kciuk.

Niedawno Microsoft wprowadził na rynek gamepada Freestyle Pro, który reaguje na zmiany swego położenia. Uderzając lekko gamepada można precyzyjnie sterować ruchem pojazdów w grach samochodowych czy motorowych. Freestyle może zarówno działać jako tradycyjny gamepad, jak i znaleźć zastosowanie w grach typu Quake'a czy Kingpina.

Kierownice i pedały

Joysticki i gamepady mogą wkrótce znaleźć się w pogardzie wśród zagorzałych fanów wyścigów samochodowych, podobnie jak tradycyjne kierownice. Idealnym rozwiązaniem we wszystkich symulatorach jest stworzenie mechanizmu sterowania maksymalnie zbliżonego do tego, jaki wykorzystywany jest w prawdziwych maszynach. Kierownice i joysticki wyposażane są więc w mechanizm Force Feedback. Wchodzenie najszybszym samochodem wyścigowym w zakręt z mocnym szarpaniem kierownicą, tak by uzyskać maksymalne przyspieszenie albo odczucie pulsacji potężnego silnika, gdy wciskamy gaz w bolidzie, wzbogacają grę o niezapomniane wrażenia. Gdy kupujemy kierownicę, musimy mieć na uwadze jedną sprawę - będzie trzeba przymocować ją jakoś do stołu. Niektóre urządzenia tego typu przymocowuje się za pomocą przyssawek, lecz większość wyposażona jest w zaciski, które dokręcane są do dolnej części blatu. Jeżeli nie chcemy, by stół uległ uszkodzeniu, musimy pamiętać, by między zacisk i powierzchnię blatu włożyć jakiś materiał izolujący. Większość kierownic sprzedawana jest w zestawie z parą pedałów przyłączanych do komputera za pośrednictwem kabla. Pedały gazu i hamulca przejmują funkcję tradycyjnie przypisaną przyciskom. Połączenie kierownicy i pedałów stanowi najdoskonalszą możliwą symulację kontroli nad pojazdem.

Wolant

Tak jak początkujący kierowca bolida będzie czerpał więcej przyjemności z gry, jeśli będzie mógł wykorzystać kierownicę i pedały, tak adept sztuki pilotażu poczuje się lepiej, jeśli usiądzie za wolantem. Pod pewnymi względami przypominają one kierownice z tym, że mają kształt litery U. Piloci używają ich do sterowania kierunkiem lotu. W większości wolantów, tak jak na przykład w popularnej konstrukcji CH Products (www.chproducts.com), dostępnych jest wiele dodatkowych przycisków i przełącz-

Podłączanie

Najprostszym sposobem na podłączenie kontrolera gry do peceta jest włożenie wtyczki do portu joysticka z tyłu obudowy. Ale który to port i gdzie dokładnie się znajduje? Standardowym portem dla gier w komputerach PC jest 15-pinowe gniazdo typu D-Sub, które najczęściej umieszcza się w jednym z dwóch miejsc. Znajduje się ono albo na karcie muzycznej, poniżej gniazd mikrofonu, głośników lub wraz z innymi gniazdami na płycie głównej typu ATX.
Nie wszystkie komputery wyposażone są jednak w specjalny port kontrolerów gier. Można w takiej sytuacji dokupić kartę rozszerzeń, wyposażoną w taki port i usprawnić swój komputer w ten sposób. Joystick, gamepad czy inny kontroler podłącza się bezpośrednio do portu, a system Windows i każda gra, w której dopuszcza się możliwość ich stosowania, powinny je natychmiast rozpoznać po ponownym uruchomieniu komputera. W praktyce do portu gier można podłączyć dwa joysticki lub joystick i gamepad albo dowolną kombinację dwóch różnych kontrolerów. Żeby wykorzystywać oba urządzenia, należy kupić kabel rozgałęziający do joysticka, posiadający wtyczkę joysticka z jednej i dwa gniazda dla pozostałych kontrolerów z drugiej strony. Ostatnio rozpowszechniły się kontrolery typu USB. Zaletami portu USB są łatwość obsługi i możliwość podłączania "na gorąco". Znaczy to, że urządzenie USB można podłączyć w dowolnym momencie, bez wyłączania komputera, a Windows rozpozna je i zainstaluje odpowiednie sterowniki.
Jeżeli korzystamy z kilku różnych kontrolerów do różnych rodzajów gier, możemy podłączać je do gniazd USB i odłączać od nich, nie uszkadzając systemu. Dodatkowe gniazda USB wbudowane są także w niektórych monitorach, tak że można je wykorzystać w połączeniu z tymi znajdującymi się w komputerze.

Szczególny gamepad - SpaceOrb jest jedyny w swoim rodzaju.

ków, które można zaprogramować tak, by spełniały funkcje przypisane klawiszom klawiaturowym w symulatorach lotu w rodzaju Flight Unlimited, produkcji Microsoftu.

Inne urządzenia

Istnieje jeszcze kilka wyspecjalizowanych rodzajów kontrolerów, na które warto zwrócić uwagę. Na przykład SpaceOrb (www.spacetec.com) to gamepad z dużą ruchomą kulką znajdującą się z przodu urządzenia. Kulką poruszamy w dowolnym kierunku, jak joystickiem, ponadto można zmieniać położenie jej osi obrotu, uzyskując dodatkowe efekty. Urządzenie to szczególnie dobrze spełnia swoją rolę w grach, w których gracz przyjmuje perspektywę bohatera; ułatwia wykonywanie pewnych działań trudnych czy wręcz niemożliwych w wypadku wykorzystywania klawiatury. Jednak zdobycie wystarczającej wprawy w posługiwaniu się nim zabiera dość dużo czasu. Poza tym na rynku dostępna jest mysz Wingman Force Feedback. Może to zabrzmi dziwnie, lecz ta trzyprzyciskowa mysz, z którą dostajemy specjalny pad, drga, trzęsie się i szarpie pod wpływem sygnałów zwrotnych otrzymywanych z gry. Tak więc, jeśli niektórzy chcieliby zostać przy myszy, nie znaczy to, że nie mogą iść w parze z najnowszymi trendami.

Największy realizm w symulatorach lotu osiągnąć można za pomocą przepustnicy dołączonej do joysticka.

Istnieją jeszcze inne kontrolery, tak więc warto może poszperać w sieci pod hasłami "joystick" lub "gamepad", żeby dowiedzieć się, w czym możemy wybierać. Jeżeli chodzi o czołowych producentów, są to obecnie Microsoft, Logitech, Gravis, CH Products, Saitek i Logic 3.

Podsumowanie

Istnieje wiele sposobów kontrolowania przebiegu gry. Zadziwiające, jak realistyczna wydaje się dobra gra, jeśli zrobić właściwy użytek z najprostszych urządzeń - zwykłych przełączników i potencjometrów. Jeżeli większość czasu spędzamy przy grach jednego rodzaju - wyścigach samochodowych czy symulatorach lotu - zazwyczaj warto zdecydować się na większy wydatek i kupić kontroler wyspecjalizowany. Jeśli nasze gusta są bardziej zróżnicowane, lepiej ograniczyć się do kontrolera wielofunkcyjnego jak joystick albo gamepad. W przypadku joysticków i kierownic warto wyłożyć więcej na urządzenie z systemem Force Feedback. W każdym razie, na jakikolwiek kontroler się zdecydujemy, gra dostarczy nam więcej wrażeń niż gdybyśmy musieli mordować klawiaturę.

Tłum. Piotr Domański

Symulatory jazdy są najbardziej realistyczne, gdy używamy w nich doskonałej kierownicy Force Feedback Wheel Microsoftu.

Przebieraj i wybieraj

Wyspecjalizowane kontrolery mogą pochłonąć fortunę, jednak większość z nich przyda się tylko w grach określonego typu. Na niewiele zda się kupowanie wolanta do gry strategicznej albo kierownicy do platformówki. Oto tabela wskazująca, w jakich typach gier warto stosować poszczególne kontrolery. Nie wyczerpuje ona wszystkich możliwości - zawsze znajdzie się ktoś, komu najbardziej odpowiadają pozornie nieprawdopodobne kombinacje - jednak można ją traktować jako dobry przewodnik po rynku, zanim wydamy ciężko zarobione pieniądze.

Typ gry	Klawiatura	Mysz	Joystick	Kierownica	Wolant	Specjalne
FPP	✓	✓	-	-	✓	-
Wyścigi	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Symulatory	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Platformówki	✓	-	-	-	-	✓
Sportowe	✓	✓	✓	-	-	✓
Strategie	✓	✓	-	-	-	-
RPG	✓	✓	-	-	-	-

Transformacja bez kompromisów

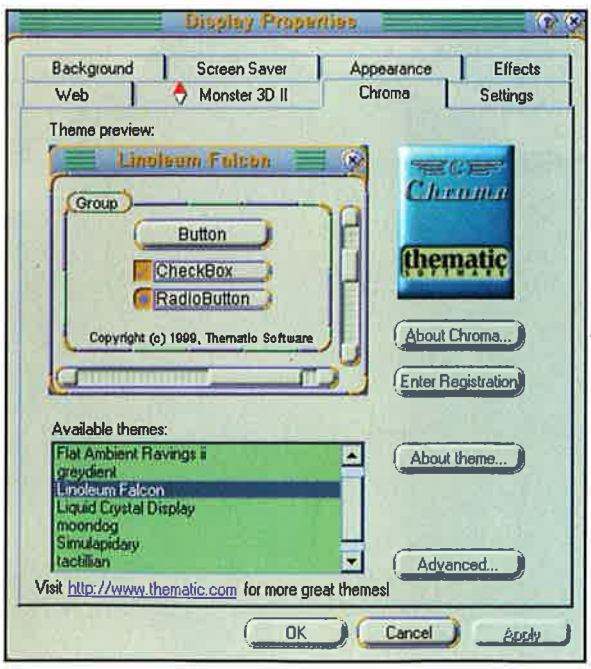
Chromowe usprawnienia

Windows Microsoftu był niedoświadczonym uczniakiem do chwili, gdy został przedstawiony rumianej wybrance - World Wide Web - w 1998 roku. Nasza para nie pasowała do siebie na sto procent, ale opowiemy Wam, jak mimo wszystko udało się jej pokonać wszystkie "trudności małżeńskie".

W tym miesiącu odkrywamy dla Was prawdziwy skarb: Chromę. Jeżeli jesteś ciekaw, co ten programik potrafi wyczyniać z wyglądem Windows, koniecznie przeczytaj poniższy artykuł!

Stali czytelnicy CDA na pewno zauważyli, że od pewnego czasu prezentujemy z upodobaniem na naszych łamach przeróżne programy całkowicie przekształcające wygląd pulpitu Windows. Tym razem mieliśmy sporo szczęścia, ponieważ udało nam się odkryć jeden z najlepiej ukrytych sekretów świata transformacji "okienek" - niewielki, ale zadziwiający możliwościami program Chroma.

Narzędzie to tak mało znane, że gotowi jesteśmy postawić dużą czekoladę każdemu, kto słyszał o nim wcześniej. Nawet redakcyjni specs od transformacji Windows, którym wydaje się, że wiedzą wszystko na ten temat, wpadli zupełnie przypadkowo na trop Chromy podczas surfowania po Internecie. Taki stan rzeczy nie jest przypadkiem, lecz świadomą taktyką firmy Thematic - producenta programu. Peter Wills, przedstawiciel firmy, powiedział nam: "Na razie cały swój czas i siły wkładamy w tworzenie Chromy i dopóki nie będzie gotowa, dopóty nie będziemy jej szeroko promować" i nie są to puste słowa.



W podstawowym zarysie Chroma podobna jest do opisywanego już na łamach CDA programu WindowsBlinds i podobnie jak on potrafi zmienić radykalnie wygląd okien (pasków tytułowych i brzegów) wszystkich programów i folderów w systemie. Jednak w odróżnieniu od poprzednio opisywanego narzędzia, Chroma posuwa się o krok dalej, zmieniając także wspólne elementy interfejsu Windows, takie jak przyciski, checkboxy, radio-buttony, a także przycisk aktywujący menu startowe systemu. W konsekwencji możemy przeobrażać system na nieco głębszym poziomie i uzyskany efekt będzie z pewnością jeszcze bardziej zdumiewający.
Mamy nadzieję, że po tym artykule wszyscy miłośnicy transformacji Windowsa zainteresują się Chromą i program zdobędzie sobie uznanie, na które z pewnością zasługuje.

Instalacja

Chroma jest programem typu shareware i musisz zdawać sobie sprawę, że niektóre możliwości (np. zaawansowane tematy) będą dostępne dopiero po wniesieniu opłaty rejestracyjnej w wysokości 20$. Podczas instalacji należy odpowiedzieć szczerze na kilka pytań. Po pierwsze radzimy zaznaczyć opcję dodania programu do menu startowego (Add Chroma to the Start menu), jeżeli tego nie zrobisz, za każdym razem będziesz musiał wędrować poprzez strukturę folderów na dysku w poszukiwaniu katalogu, w którym program się zainstaluje. Możesz jeszcze bardziej uprościć sobie życie, korzystając z opcji automatycznego uruchamiania programu przy starcie systemu. Po zainstalowaniu, Chroma dodaje kilka opcji do ustawień właściwości ekranu (okno dialogowe uaktywniające się po kliknięciu prawym klawiszem myszy na pulpicie i wybraniu pozycji: Właściwości). Jedną z nich jest właśnie możliwość uruchamiania programu przy starcie Windows. Zanim jednak wybierzesz tę opcję, radzimy Ci przynajmniej raz uruchomić aplikację w normalny sposób (tzn. za pomocą menu startowego), aby upewnić się czy na Twoim systemie program działa bez problemów. Inną ważną rzeczą, na którą warto zwrócić uwagę, jest konieczność restartowania wszystkich programów, uruchomionych w trakcie instalacji Chromy - w przeciwnym wypadku ich okna nie ulegną transformacji i będą nadal zwykłymi, szaroniebieskimi okienkami Windows.

Jak używać Chromy?

W odróżnieniu od niektórych innych transformatorów, Chroma jest całkowicie bezpieczna i niezwykle łatwa w użytkowaniu. Testowaliśmy ją w redakcji dosyć intensywnie przez parę tygodni i w tym czasie nie nastąpił ani jeden wywołany działalnością aplikacji "pad" systemu. Co więcej, nie zaobserwowaliśmy też spowolnienia samego systemu ani aplikacji w nim działających. Po uruchomieniu, Chroma dodaje swoją ikonkę do paska zadań i jest to znak, że od tej chwili wszystkie uruchamiane programy będą podlegały określonym przez użytkownika transformacjom. Podwójne kliknięcie na wspomnianej ikonce wywołuje standardowe okno właściwości ekranu, na którym pojawiła się nowa zakładka nazwana po prostu Chroma. Z jej poziomu możesz ustawiać wszelkie opcje programu oraz wybierać gotowe tematy dla Twojego nowego pulpitu.
Zgodnie z bieżącą modą, Chroma wykorzystuje technikę wymiennych "skór" (znaną chociażby z WinAmpa) z tym, że w przypadku tej aplikacji określenie "skóry" zostało zastąpione "tematem". Wersja, którą możecie znaleźć na naszym Cover CD w tym miesiącu, standardowo wyposażona jest w dwa tematy, ale nie musicie ograniczać się tylko do nich, ponieważ w rozmaitych zakątkach Internetu, a zwłaszcza na stronie producen-

ta programu, znajdują się setki dodatkowych zestawów. Wymiana tematu jest niezwykle prosta: wystarczy kliknąć na nazwie nowego tematu w panelu Available Themes, Chroma wyświetli próbkę nowego wyglądu, abyś nie musiał działać po omacku. Jeżeli stwierdzisz, że proponowane ustawienia Ci odpowiadają, wystarczy kliknąć przycisk Apply i podziwiać efekt transformacji. Jak już wspomnieliśmy, mnóstwo tematów znajdziecie na stronach firmy Thematic. Po połączeniu się z adresem www.thematic.com i kliknięciu przycisku Gallery do przeglądarki załaduje się strona, na której umieszczono dostępne w danej chwili tematy. (Jak nie masz Internetu, nie pękaj - za miesiąc na CD znajdziesz dodatkowe tematy do Chrony - obiecujemy!).

Po wybraniu odpowiadającego Ci zestawu, kliknij opcję Download i zapisz plik w katalogu, w którym zainstalowałeś Chromę (domyślnie jest to C:\Program Files\Thematic\Chroma\Themes). Jak z pewnością zauważycie, pliki ściągane są w postaci archiwów ZIP, ale nie ma potrzeby ich rozpakowywania, ponieważ program robi to automatycznie.

Pozostałe opcje związane z działaniem Chromy dostępne są po kliknięciu przycisku Advanced. Właśnie tutaj możesz skłonić program do uruchamiania się przy każdym starcie systemu, o czym już mówiliśmy powyżej. Bardzo fajną opcją, niewątpliwie wartą odnotowania, jest możliwość wyłączenia transformacji dla pewnych aplikacji. Jeżeli spodobała Ci się Chroma, a jednocześnie chciałbyś zachować oryginalny wygląd konkretnych programów, wystarczy, że powiesz o tym Chromie, umieszczając ich nazwy na liście wyłączeń (Exclusion List).

Bawcie się dobrze, zmieniając za pomocą Chromy wygląd Waszych Windows. Jeżeli program Wam się spodoba, nie zapomnijcie go zarejestrować. Przypominamy, że dodatkowe tematy można ściągnąć ze strony WWW firmy Thematic.

Tłum. Janek Jankowski

Cztery oblicza Chromy

Graydient

Jest to podstawowy temat programu - tak powinny wyglądać, zdaniem autorów, standardowe okna systemu. Wykorzystuje kolorystykę typową dla Windows, ale zastępuje nudne i oklepane prostokątne kształty ładnie cieniowanymi owalami. Znacznie podnosi estetykę pulpitu i może się podobać tym, którzy nie lubią zbytnich ekstrawagancji.

Tactillian

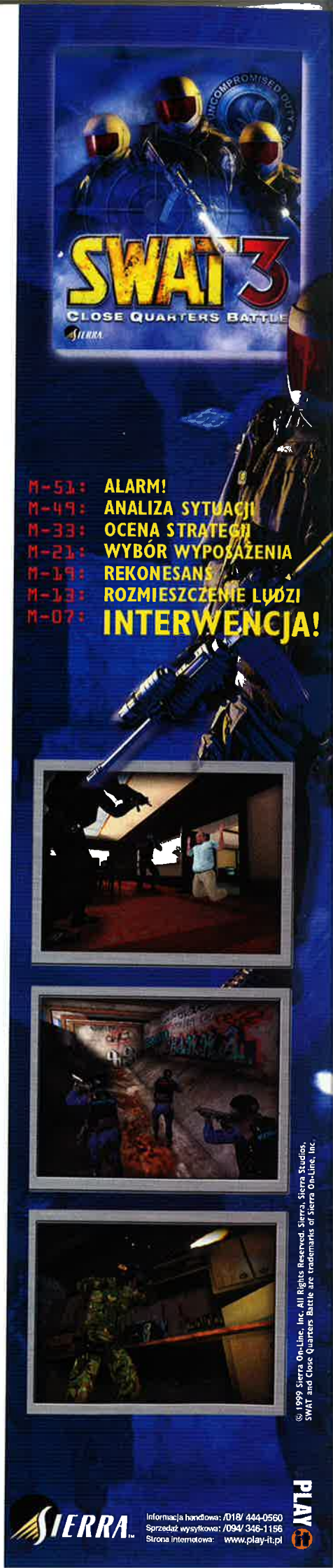
Ten temat to prawdziwe "piaskowo-turkusowe szaleństwo". Okna przybierają miłe dla oka każdego miłośnika S-F kształty. Sporą zaletą jest przejrzysty układ ikon, ułatwiający operowanie oknami.

Linoleum Falcon

Mimo podobieństwa nazw, temat ten nie ma zbyt wiele wspólnego z Gwiezdnymi Wojnami. Okna poddane "falkonizacji" nabierają kolorów (głównie pomarańczowego, fioletowego i szmaragdowego), a także zaokrąglają swoje kontury. Mily, mily...

Stimulapidary

Jeden z najbardziej efektownych i zarazem najbardziej "zasobożernych". Starsze komputery mogą po jego uruchomieniu trochę zwalniać, więc raczej nie stosuj go na swoim 386 ;). Niesamowite są zwłaszcza "żywe" klawisze minimalizacji i maksymalizacji okna. Nasuwa nieodparte skojarzenia z serią filmów o Obcych.



Sam sobie zbuduj komputer

Zbuduj peceta w jeden dzień

Nie ma lepszego sposobu, by dowiedzieć się, jak działa PC niż zbudować go własnoręcznie. Potrzebujesz jedynie wskazówek, śrubokręta i jakichś pieniędzy. Wywijając naszymi narzędziami, pokażemy Wam, jak to zrobić.

Pecety to zabawne urządzenia - wydajesz dobrych parę tysięcy na lśniącego, wspaniale wyszykowanego i wypakowanego po brzegi najnowszą technologią rasowego rumaka, tylko po to, by kilka miesięcy potem dowiedzieć się, że Twoja maszyna, która miała przecież sięgnąć szczytów, jakoś tak pogubiła się po drodze i wyraźnie zaczyna zmierzać bocznymi dróżkami na śmietnik. Ale to nie musi tak wyglądać. Oczywiście, że wygodniej jest kupić gotowego peceta, ale istnieje całe mnóstwo powodów, dlaczego lepiej zbudować swoją własną maszynę. Przede wszystkim, tworzysz konfigurację dla swoich własnych potrzeb, a nie stajesz się klientem jakiegoś faceta w garniturze, który namówi cię do zakupu tego, co jemu się wydaje, że jest dla ciebie najlepsze. Po drugie, jeśli nie posiadasz odpowiedniej kasy "na wejściu", na cały sprzęt za jednym zamachem, możesz budować go stopniowo. Ale oczywiście najlepszą rzeczą, związaną z budowaniem własnego peceta, jest to niewysłowione poczucie satysfakcji, które pojawia się w momencie ukończenia roboty, gdy startujesz po raz pierwszy swoje najnowsze, najcudowniejsze dzieło. No i chodzi o korzyści finansowe. Kilka lat temu zbudowanie własnego peceta było nieporównywalnie tańsze od zakupu "gotowca". Obecnie, z powodu konkurencji na rynku, ceny systemów ze sklepów gwałtownie spadły, ale jeśli jesteś gotowy porozglądać się trochę tu i tam, aby coś utargować, możesz w dalszym ciągu postarać się o swój własny komputer o kilka groszy taniej niż taki sam model w postaci eksponatu, który znajdziesz w oknie wystawowym, jednego ze sklepów na głównej ulicy twojego miasta. Może tańsze okaże się sprowadzenie niektórych części z zagranicy. Jednak kiedy to robisz, pamiętaj, że towary powyżej pewnej wartości podlegają ocleniu. Sprzedaż wysyłkowa to często najtańszy sposób zaopatrzenia się w komponenty, ale Sieć również posiada dość sporą ilość dostawców, którzy zwykle oferują specjalne okazje, takie jak darmowa przesyłka czy "codziennie coś wyjątkowego".

Składanie

Nie istnieje żaden zbiór zasad budowania peceta, ale są pewne elementy, które będziesz musiał posiadać, no i generalnie dobrze jest robić wszystko w określonej kolejności. Aby od czegoś zacząć, musisz postarać się o obudowę, do której włożysz wszystkie części. Istnieje kilka typów obudów - na przykład desktop, midi czy big tower - oraz mnóstwo ich wariantów. Na który się zdecydujesz, zależy od twoich oczekiwań, ale dobrze jest pomyśleć o przyszłych rozbudowach, zatem zdecyduj się raczej na taką, która ma mnóstwo miejsca w środku, odpowiednią ilość kieszeni i gniazdek oraz potężny system zasilania. Następnie potrzebujesz płytę główną, do której wszystko podłączysz. I znowu, typ i rodzaj zależą od tego, czego potrzebujesz, ale w dzisiejszych czasach normą jest ATX. Potrzebujesz też CPU, RAM, napędu dyskietek, dysku twardego oraz karty graficznej. Następnie, aby cokolwiek na komputerze wykonać, niezbędne są klawiatura, myszka i monitor. A zatem przygotuj śrubokręt, pora na przechadzkę według naszego 12-punktowego przewodnika krok po kroku, który zaprowadzi was do krainy satysfakcji ze zbudowania maszyny swoich marzeń. Bawcie się dobrze!

Torbacze

W niewoli żądz

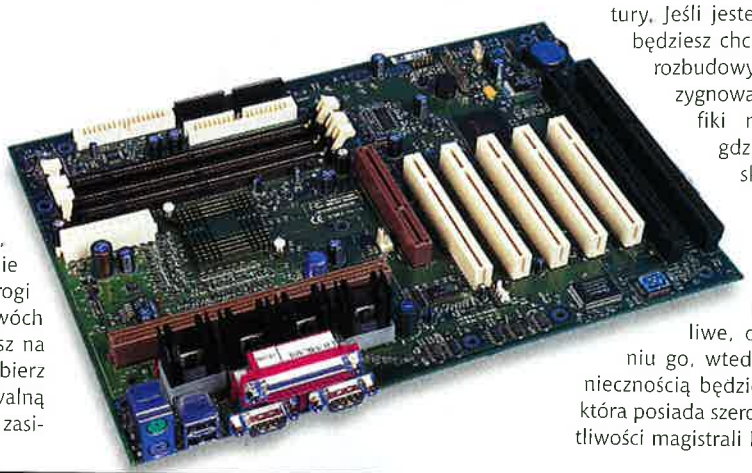
Jeśli posiadasz więcej niż jedno urządzenie na kanale IDE, któreś z nich będzie musiało być ustawione jako master, a drugie - slave. To mówi BIOS-owi, które należy traktować jako podstawowe, a które jako drugorzędne. Aby to zrobić, będziesz musiał dopasować zworki z tyłu dysku. Są przeważnie trzy ustawienia: master, slave oraz cable select. Powinny one być pokazane albo na dysku, albo w instrukcji. Jeśli wszystko zawiedzie, zwykle można znaleźć ustawienia na stronie internetowej producenta.

Obudowa

Najbardziej podstawowa część twojego komputera. Obudowa dostarcza twojemu systemowi bezpieczeństwa, trzyma wszystko w jednym miejscu i nie pozwala, aby kurz niepokoił twój drogi hardware. Obudowy występują w dwóch głównych typach: desktop, gdy chcesz na niej postawić monitor oraz tower. Wybierz taką, która posiada ruchomą lub usuwalną tylną ściankę dla twojej płyty głównej, zasilanie ATX oraz możliwość dostarczania energii elektrycznej 250-300W. Jeśli myślisz o podkręcaniu, postaraj się o obudowę z mnóstwem otworów, do których będziesz mógł przytwierdzić dodatkowe wiatraczki.

Płyta główna

Płyta główna to serce twojego peceta. Wszystkie płyty główne posiadają te same podstawowe cechy, ale istnieje wiele ich rodzajów. Główne typy, które są na rynku dzisiaj to: Super Socket 7 dla takich procesorów jak AMD K6-2 i K6-3; Slot 1 dla procesorów PII oraz Celeronów (z odpowiednią przejściówką) oraz PIII; Socket 370 wyłącznie dla nowszych Celeronów; najnowsza FC-PGA 370 (Flip Chip - Plastic Grid Array) dla nowej generacji Celeronów i PIII; oraz Slot A - dla AMD Athlon. Ale jakakolwiek płyta ATX, która jest warta rozpatrzenia, musi być wyposażona w porty szeregowe, USB i COM oraz monitorowanie hardware'u i temperatury. Jeśli jesteś pewny, że nie będziesz chciał już więcej jej rozbudowywać, możesz zrezygnować z dźwięku i grafiki na płycie. Jeśli gdzieś tam skrywasz skromnie swoje marzenie, żeby wycisnąć ze swojego kompa tyle mocy, ile to tylko możliwe, dzięki podkręceniu go, wtedy absolutną koniecznością będzie nabycie płyty, która posiada szeroki zakres częstotliwości magistrali FSB.



Prędkość urządzeń

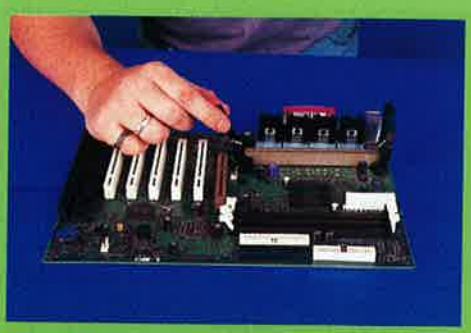
Przeprawa przez kanał

Dyski twarde i inne urządzenia IDE włącza się do kanałów IDE na płycie głównej. Są dwa kanały, z których każdy może obsługiwać do dwóch urządzeń. Urządzenia działają z różnymi szybkościami czy trybami, gdzie PIO mode 1 jest najwolniejszy, a UDMA 66 - najszybszy. Jednak kanał będzie działał z szybkością najwolniejszego urządzenia, więc jeśli podłączysz CD-ROM w PIO mode 2 do tego samego kanału, co HDD w PIO mode 4, spowoduje to spowolnienie dysku twardego do PIO mode 2. Zawsze staraj się utrzymać te same tryby na tych samych kanałach lub przynajmniej najwolniejsze urządzenia podłącz do kanału innego niż twój superszybki twardziel.

Krok po kroku

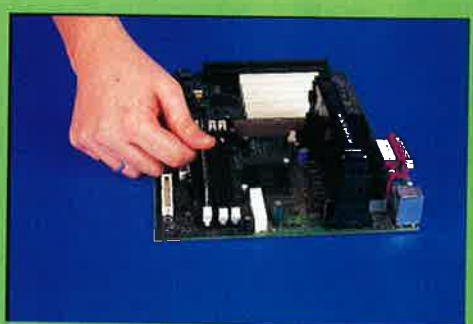
Oto jest mój młot, od czego mam zacząć?

Kiedy budujesz swojego peceta, zwykle dobrze jest złożyć najpierw główne jego elementy poza obudową, aby zobaczyć, czy nie będzie jakichś problemów. Jeśli wszystko przebiega zgodnie z planem, możesz włożyć to do obudowy. Nic by chyba nie wyprowadziło bardziej człowieka z równowagi niż spokojne złożenie całego peceta, po czym zorientowanie się, że nawet zasilanie nie działa. Nie spiesz się, a kiedykolwiek pojawią się w twoim sercu wątpliwości, natychmiast udaj się na konsultacje do instrukcji obsługi płyty głównej. Pomocne mogą też okazać się odwiedziny strony producenta w Internecie, zanim cokolwiek zaczniesz robić, aby ściągnąć sobie najnowszą wersję instrukcji, a także uaktualnienia BIOS-a.



1 Pierwszą rzeczą, którą powinieneś wiedzieć o budowaniu komputera jest to, że jego części są bardzo czułe na ładunki elektrostatyczne. A zatem, zanim wyjmiesz cokolwiek z torebki ochronnej, musisz przedtem uziemić się. Zrób to, na przykład dotykając kaloryfera. Można też podłączyć obudowę do sieci, nie włączając go jednocześnie. W ten sposób będzie uziemiać cię w każdym momencie, gdy dotykasz obudowy. Jeśli posiadasz płytę główną Slot 1 lub Slot A, będziesz musiał na początku procesu konstrukcyjnego przytwierdzić do niej słupki wspierające. Rób to z wyczuciem - jeśli zbyt mocno naciśniesz, płyta może pęknąć, co oznacza kłopoty.

2 Różne procesory posiadają różne złącza, ale instrukcja do twojej płyty głównej pokaże ci, jak umieścić w niej chip. CPU może wejść w gniazdo tylko w jeden sposób, zatem gdy czujesz, że nie siedzi on tak, jak powinien, nie wciskaj go na siłę. Jeśli masz procesor typu Super Socket 7, możesz wtedy niechcący zgiąć jego nóżki, które nie lubią być ponownie prostowane - zamiast tego wybierają pękanie. Układy typu Slot wskoczą na miejsce; Sockety posiadają zatrzask, który po opuszczeniu blokuje procesor. Nie zapomnij przymocować również do twojego chipa odpowiedniego radiatora i wiatraczka. Odrobina maści ze składnikami utrzymującymi temperaturę pomiędzy radiatorem, a chipem pomoże utrzymać wszystko w dobrej, odpowiednio chłodnej, formie.



3 Twój pecet potrzebuje pamięci, aby działać, zatem kolejny etap to zainstalowanie RAM-u. Ten występuje pod postacią SIMM-ów bądź DIMM-ów. Jeśli używasz tych pierwszych, będziesz musiał dopasowywać dwa razy. Aby to zrobić, przesuń go do przodu na mały rożek, wepchnij łącznik boczny do kieszeni, a następnie delikatnie popchnij SIMM do tyłu, aż sprężynowe klamry wejdą w swoje miejsce. W przypadku DIMM-a, włóż go prosto i delikatnie popchnij na swoje miejsce, aż klamry zatrzasną się wewnątrz. Musisz zapiąć klamry na DIMM-ie sam. Nie naciskaj za mocno płyty i RAM-u, bo może to spowodować małe pęknięcia w obwodzie, co znowu oznacza kłopoty.

Booty już mnie nie uwierają

Wkładając boota

Kiedy włączasz swój komputer, wykonuje on serię szybkich testów, aby się upewnić, że wszystko jest cacy. Testy te ostrzegą cię, jeśli pojawią się jakiekolwiek problemy. Gdy włączysz maszynę, a ona nie wystartuje, za to zaczniesz słyszeć mnóstwo pisków, oznacza to, że coś nie działa. Jeśli twój pecet nie wykona ani jednego krótkiego pisku, oznacza to, że albo nie ma zasilania, albo twoja płyta główna została spalona, albo nie masz podłączonego głośnika! Oto, co oznaczają poszczególne piski:

BIOS IBM

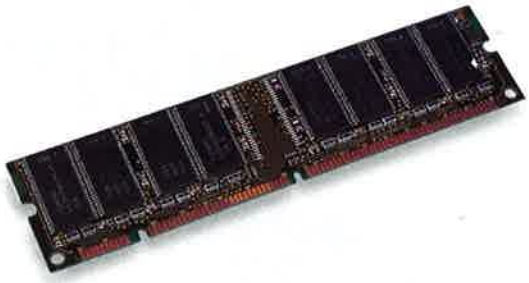
Jeden krótki pisk:
Test wykonany, system w porządku
Dwa krótkie piski:
Błąd, spójrz na ekran, aby rozpoznać jego rodzaj
Brak pisków:
Brak zasilania, źle włożona karta lub zwarcie
Ciągły pisk:
Brak zasilania, źle włożona karta lub zwarcie
Powtarzający się krótki pisk:
Brak zasilania, źle włożona karta lub zwarcie
Jeden krótki, jeden długi pisk:
Wadliwa płyta systemowa
Jeden długi, dwa krótkie piski:
Karta wideo (Mono/CGA)
Jeden długi, trzy krótkie piski:
Karta wideo (EGA)
Trzy długie piski:
Błąd klawiatury

BIOS AMI

Jeden krótki pisk:
Błąd odświeżania DRAM-u
Dwa krótkie piski:
Błąd kontroli parzystości
Trzy krótkie piski:
Błąd pamięci bazowej 64k RAM
Cztery krótkie piski:
Błąd zegara systemowego
Pięć krótkich pisków:
Błąd procesora
Sześć krótkich pisków:
Błąd kontrolera klawiatury
Siedem krótkich pisków:
Błąd wyjątku trybu wirtualnego
Osiem krótkich pisków:
Wada pamięci karty graficznej
Dziewięć krótkich pisków:
Błąd sumy kontrolnej ROM BIOS-u
Jeden długi, trzy krótkie piski:
Wada pamięci bazowej lub rozszerzonej
Jeden długi i osiem krótkich pisków:
Błąd testu grafiki

BIOS Award

Jeden długi i dwa krótkie piski:
Błąd wideo
Dwa krótkie piski:
Jakikolwiek inny błąd (nie fatalny)
Jeden krótki pisk:
Bez błędu w trakcie testu



RAM

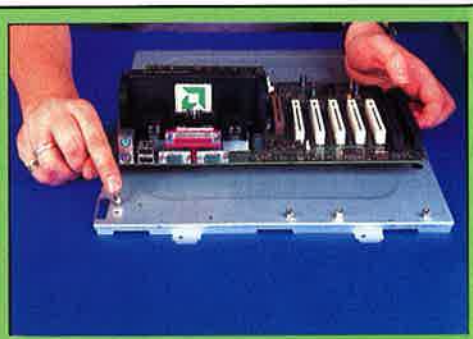
Dodanie do komputera mnóstwa pamięci to zadanie najwyższej miary - jeśli zaniedbasz tę część kompozycji, twój pecet będzie chodził jak niemrawy koń, któremu ciągle czegoś brakuje. 32Mb to absolutne minimum, które powinieneś zainstalować, a jeśli masz ochotę na jakieś "wykonania", które mają kogoś zmieść z powierzchni ziemi, 128Mb powinno ci to umożliwić. Ale my szarpnęliśmy się na 256Mb! Pamięć jest w postaci SIMM-ów (Single In-line Memory Module) i DIMM-ów (Dual In-line Memory Module). Część płyt głównych "przełknie" obydwa typy, ale dopóki twoja płyta główna specjalnie tego nie obsługuje, nie będziesz w stanie mieszać ich ze sobą. Jeśli tak zrobisz, zostaniesz ograniczony do szybkości szyny pamięci do 66MHz. Ponieważ SIMM-y oferują jedynie szerokość szyny danych na poziomie 32 bitów, muszą być umieszczane parami, aby dopasować się do 64-bitowej szyny. Powinieneś zawsze próbować dopasowywać pamięć w sensie wielkości, szybkości, producenta i nie stosuj różnych typów, jak na przykład SDRAM z EDO. Jeśli chcesz, by twoja płyta główna działała z szybkością 100MHz, musisz użyć pamięci PC100 lub lepszych. Niedługo powinny pojawić się na rynku PC133 i RIMM-y (Rambus In-line Memory Modules). To zapewne kwestia zaledwie paru miesięcy.

Karta graficzna

Karty graficzne ostatnio wyjątkowo bujnie się rozwijają. Jeszcze kilka lat temu ktoś, kto posiadał kartę graficzną z pamięcią 2Mb, mógł być pewny, że w swoim otoczeniu rozsieje ziarno zazdrości. Obecnie wcale nie takie niezwykłe jest wytropienie typowych kart 3D, które mają 16Mb RAM-u, a niektóre układy, jak na przykład TNT2 wyposażone są i w 32Mb. Inne wykorzystują pamięć systemową, aby wyrzucić z siebie wszystkie swoje wdzięki, ale to rozwiązanie może oznaczać dla twojego systemu nadmierny wysiłek. Tymczasem AGP już się czai. Pewnie już niedługo nastanie ten moment, gdy standard PCI przestanie być stosowany. Jednak, jeśli bardzo zależy ci na oszczędności, możesz wybrać model PCI z tamtego roku. Dobra karta 2D, podwieszona pod ubiegłoroczne Voodoo 2, będzie w zupełności wystarczająca dla większości gier, a twój portfel z pewnością ci za to podziękuje.

4 Teraz będziemy musieli dodać do naszego systemu kartę graficzną. Jeśli posiadasz kartę AGP, wejdzie do małego brązowego slotu na górnym końcu płyty. Śledź będzie wystawał poniżej płyty głównej, zatem zanim wepchniesz kartę do slotu, dobrze jest włożyć pod płytę rękę albo położyć ją na skraju pudełka. Pamiętaj, że tak jak w przypadku każdej karty rozszerzeniowej, włożenie jej z początku może wydać się trudne, jednak nie rób tego na siłę. Masz już umieszczone w swoim systemie procesor, RAM i kartę graficzną. Jest on już gotowy na rozpoczęcie obliczeń. Teraz nadszedł czas, by przekonać się, czy wszystkie główne składniki działają bezbłędnie, zatem odnajdź gniazdko zasilania twojej płyty głównej i podłącz je do prądu.

5 Umieść płytę główną na twardej, odizolowanej powierzchni, na przykład na pudełku, w którym była zapakowana, i połóż ją na lub niedaleko obudowy komputera. Gdzieś na płycie powinieneś ujrzeć blok, gdzie umieszcza się włącznik zasilania, przycisk reset, diody sygnalizacyjne, głośnik itd. Obecnie musimy jedynie przyłączyć do płyty zasilanie oraz kabel monitora VGA do karty graficznej. Naciśnij przycisk zasilania, a twój pecet powinien ożyć i uruchomić szybki przegląd BIOS-u. Jeśli tak się nie stało, powinien wykonać serię pisków - spójrz na ramkę "Booty już mnie nie uwierają" na tej stronie, aby uzyskać więcej informacji. Kiedy tylko ten test zostanie wykonany, wyłącz system znowu.

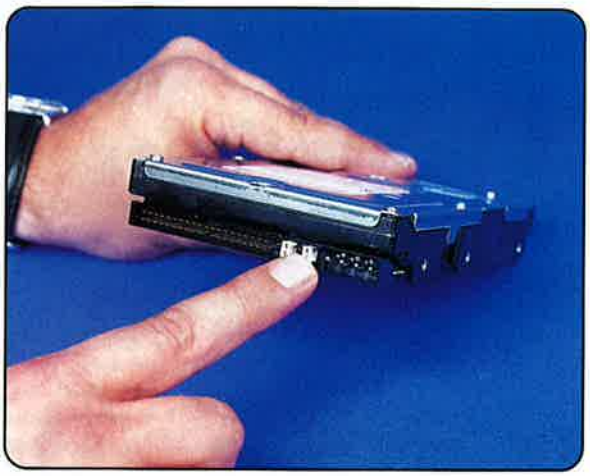


6 Jeśli twojemu komputerowi udało się wystartować bez kłopotu, pora na przykręcenie wszystkiego do swoich miejsc. Prawdopodobnie kupiłeś obudowę swojego komputera z paczką śrubek i innych części. Większość nowoczesnych obudów posiada zdejmowalną tylną ściankę, zatem możesz podłączyć do niej płytę główną poza samą obudową. Przykręć wsporniki płyty lub dodaj plastikowe nóżki, ostrożnie umieść płytę na swoim miejscu i przykręć ją. Spróbuj uzyskać odpowiednie równe odstępy, aby twoja płyta główna leżała prosto, gdy będziesz dodawał karty rozszerzające. Jeśli śrubki mają duże zapasy, przytwierdź do nich plastikowe koleczka, które będziesz mógł przyciąć do odpowiedniej wielkości.

sażone w nie fabrycznie. Jeśli wybierzesz oddzielną kartę, będziesz musiał rozważyć kilka rzeczy. Jedną z najważniejszych jest to, ile IRQ będzie ona potrzebowała. Trudno w to uwierzyć, ale niektóre naprawdę zabierają dwa albo więcej IRQ, a ponadto mogą podkraść systemowi kilka DMA. Komputer posiada ich tylko kilka, więc przyporządkowanie dwóch do jednego urządzenia to niezbyt rozsądne posunięcie. Po drugie musisz zastanowić się, czego tak naprawdę potrzebujesz - jak wiele karta posiada wyjść, czy jest wyposażona w wyjście S/P-DIF, czy jest kompatybilna z Sound Blasterem i tak dalej?

Stacja dysków

Skromne dyskietki, w obliczu ataku ze strony zdecydowanie mniej skromnych innych "nośnikowych" alternatyw, powinny już dawno temu odejść w mroki zapomnienia, jednak ku zaskoczeniu gawiedzi wciąż walczą i o prawo do samo-zapisania i swobodnego przenoszenia swoich danych. Główny powód to oczywiście koszty: napęd dyskietek kosztuje nie więcej niż 50-60 zł, podczas gdy inne rozwiązania, na przykład LS-120 czy Zip - jakieś 300-400 zł. Jednak, jeśli sam tworzysz swojego kompa, nie ma powodu, dlaczego miałbyś pakować do niego stację dyskietek, chyba że obcowanie z dyskietkami całkowicie wypaczyło twój rozsądek i po prostu nie możesz się bez nich obejść. Kup wewnętrzny LS-120, który posiada możliwość czytania i zapisywania dyskietek oraz swoich własnych 120-megowych dysków, z których również możesz uruchamiać system.



Karta dźwiękowa

W dzisiejszych czasach właściwie już nie spotyka się komputerów bez kart dźwiękowych, tak naprawdę nawet niektóre płyty główne są wypo-

Twardy dysk

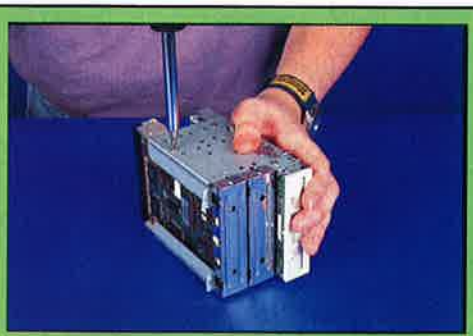
Nie tak dawno temu one również były mizernymi, wolnymi urządzeniami. Teraz jednak to superszybkie diabły, które połykają na śniadanie gigabajty. Jeśli chodzi o rozmiar dysku, to powinieneś poszukać czegoś w okolicach 8Gb, jednak, jeśli dobrze się rozglądniesz, możesz natrafić na smakowity 13-gigabajtowy kąsek za mniej niż siedem stów. Oczywiście, możesz zdecydować się na coś bardziej radykalnego - na przykład zainwestować w potwora o 27Gb, czy nawet masywną bestię wielkości 34Gb, który i tak będzie cię kosztował mniej niż to, co musiałbyś wydać w 1995 na dysk 2-gigowy. Jeśli zależy ci na wydajności, poszukaj napędu wirującego z szybkością 7200 RPM, który wykorzystuje nowy standard UDMA 66. Możesz wciąż używać dysku UDMA 66 z płytą UDMA 33 - dysk nie będzie jedynie działał z największą szybkością. Jakby co, możesz dokupić kontroler UDMA 66, który zajmie slot PCI, ale umożliwi ci podłączenie do twojego peceta 8 urządzeń IDE, zamiast standardowych 4. Jeśli wstawiasz do systemu więcej niż jeden twardy dysk, będziesz musiał odpowiednio ustawić położenie zworek z tyłu dysku - patrz ramka "W niewoli żądz", aby uzyskać więcej informacji.

CPU

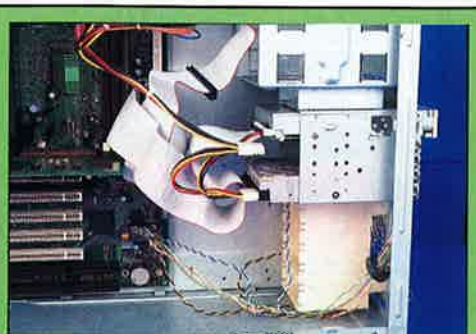
Twój CPU - Central Processing Unit, czyli Centralna Jednostka Obliczeniowa - to mózg twojego peceta, a więc postaraj się, by zakupić najszybszy, na jaki cię stać. Jest cały wachlarz możliwości dostępnych procesorów, które ceną i wydajnością mogą dopasować się do

każdego budżetu. AMD obecnie sprzedaje K6-2, K6-3 i Athlony. Seria K6 wymaga płyty głównej z Super Socket 7, ale szyna działa wtedy z szybkością 100Mhz, co eliminuje z wyścigu wszystkie propozycje Intela. Athlon, PII, PIII i Celeron występują w wersjach "slotowych", ale rozglądaj się dobrze, ponieważ istnieją też nowe chipy i gniazda FC-PGA 370

7 Dobrze jest podłączyć kable od dysków, gdy płyta główna i tylna ścianka wciąż pozostają poza obudową, ponieważ potem może zacząć robić się za ciasno. Zajrzyj do instrukcji twojej płyty lub na tabliczkę na niej. Każde złącze na płycie powinno posiadać oznaczenie, który pin ma być pierwszy. Wszystkie kable dysków są oznaczone czerwonym paskiem na jednej krawędzi - pasek ten mówi, że po jego stronie znajduje się pin pierwszy - mimo że większość końcówek kabli jest zrobiona w taki sposób, że inaczej ich umieścić nie można. Jeśli wkładasz więcej niż jeden kabel IDE, może powinieneś jeden z nich oznaczyć, tak by potem łatwiej było ci je rozróżnić. Gdy wkładasz więcej niż jeden dysk, będziesz musiał ustawić z tyłu zworki (czytaj ramkę na ten temat na poprzedniej stronie).



8 Włóż płytę główną oraz tylną ściankę do obudowy, przytwierdź wszystkie kable przednie obudowy, na przykład diodę HDD, zasilania, głośnik do bloku na płycie głównej i przyłącz do niej kabel zasilający, kierując się wskazówkami z instrukcji. Jeśli wyciągnąłeś kartę graficzną, żeby umieścić płytę główną, włóż ją z powrotem i przykręć śrubki przytrzymujące. Może będziesz miał szczęście i twoja obudowa będzie wyposażona w wyciąganą klatkę dla dysku twardego. W takim wypadku wyciągnij ją. Umieść napęd dyskietek w jednej jej części, a twardy dysk w drugiej, wcześniej wkładając na dysk zworki (czytaj nasze ramki!). Teraz możesz już umieścić klatkę w obudowie. Jeśli nie posiadasz klatki, będziesz musiał pracować cały czas wewnątrz obudowy. Jednak idea pozostaje taka sama.



9 Kiedy już napędy znajdują się w obudowie, czas je podłączyć. W naszym przypadku stację dyskietek zastąpiliśmy wewnętrznym napędem LS-120, który podłącza się do kanału IDE, a nie do interfejsu dyskietek. Co do płyty głównej, upewnij się, że czerwony pasek na kablu od dysku jest po tej samej stronie, co pierwszy pin na dysku, choć, jak już mówiłem, większość urządzeń posiada odpowiednio dopasowane gniazdka. Ostrożnie włącz przewody zasilania - pasują tylko w jeden sposób, a więc nie powinieneś popełnić błędu, ale jeśli wygląda na to, że nie chcą się podłączyć, nie wciskaj ich na siłę. Niektóre kable mogą być wystarczająco długie, abyś mógł je dopasować do dysku poza wnęką, jeśli brakuje ci miejsca. Kiedy wkładasz dysk z powrotem na miejsce, nie możesz uwięzić ani przygnieść żadnego kabla.

Formatowanie

Potraktowałem twardziela ff-em

Kiedy kupujesz nowy dysk twardy, musi on zostać przygotowany, zanim będziesz mógł na nim zainstalować jakikolwiek software. Najpierw musisz stworzyć partycje, za pomocą Fdiska, który znajdziesz na kompakcie z Windows. Fdisk musi być uruchomiony pod DOS-em i może on wyglądać trochę zastraszająco. Napisz Fdisk i wciśnij Enter. Teraz zostaniesz zapytany, czy chcesz użyć obsługi dużych dysków (czyli FAT32). Wybierz Tak, chyba że wprowadzisz więcej partycji 2.1Gb. Musisz stworzyć partycję DOS-ową, a więc wybierz pierwszą opcję. Potwierdź, że chcesz używać dla tej partycji całego dysku, a jeśli zostaniesz poproszony, wybierz, żeby był aktywny. Zostaniesz poinformowany, iż zostały dodane lub zmienione litery dysku. Wyjdź i uruchom ponownie. Po zrestartowaniu sformatuj dysk i zainstaluj Windows.

Nigdy wcześniej nie pokazywali, jak to się robi...

- będziesz mógł używać obecnych chipów 370 w slocie FC-PGA, które powinny być też kompatybilne "do tyłu". Jeśli twój budżet jest napięty, kusząca może się okazać oferta K6-3 450 - szybki, z wystarczającą ilością cache'u, za rozsądną cenę, a ponadto swobodnie poddaje się poważnemu overlockingowi. A ponieważ jest to układ do Super Socket 7, zobaczysz, że płyty główne również nie są drogie. Ale jeśli masz dużo kasy, zrób to co my i wyposaż się w Athlona.

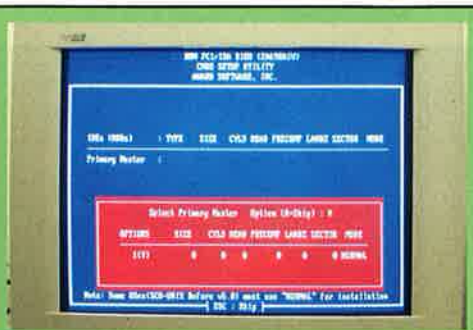
DVD/CD-RW

Napędy CD-ROM są dzisiaj już dość staromodne, i podczas gdy co parę miesięcy pokazują się ich coraz nowsze, szybsze wersje, prawda jest taka, że nawet najbardziej wymagające aplikacje muszą czytać dane z odpowiednio małą szybkością. Jeśli w obrębie twojego zainteresowania jest pomysł tworzenia swoich własnych płytek audio i z danymi, powinieneś być zadowolony z wiadomości, że możesz wybrać dość przyzwoitą nagrywarkę CD za około 900 zł. Jeśli nie chcesz sobie zawracać głowy nagrywaniem płytek, ale zależy ci na możliwości oglądania filmów DVD na komputerze albo po prostu chcesz używać niesamowitej zdolności "przechowawczej" DVD (maksymalnie 18Gb), możesz zechcieć przylgnąć do napędu DVD. Oczywiście, jeśli pieniądze nie grają żadnej roli, możesz zawsze wejść w posiadanie zarówno CD-RW, jak i napędu DVD, ale ostrzegamy - połączenie tych dwóch funkcji to obecnie kwestia jedynie paru miesięcy.

Monitor

Oczywiście budowanie własnego peceta byłoby dość wątpliwym przedsięwzięciem, jeśli nie posiadałbyś niczego, na czym mógłbyś wyświetlać owoce swojej pracy. 14-calowe monitory to już zamierzchła przeszłość, w którą zaczynają też odchodzić i "15-calówki". Masz tylko jedną parę oczu w tym życiu, a więc powinieneś o nie dbać. Pomoże ci w tym zainwestowanie w 17-calowy monitor. Nie daj się skusić i nie idź na łatwiznę, kupując coś najtańszego na rynku - z pewnością tego pożałujesz. Dość dobrej jakość monitor powinien być w stanie uporać się z szerokim wachlarzem wartości odświeżania oraz rozdzielczości pulpitu. Powinien posiadać powłokę przeciwodblaskową oraz być jak najbardziej matowy, by nie nadwerężać twoich oczu, gdy będziesz przed nim siedział przez parę godzin. Jeśli masz tłok na biurku, możesz wziąć pod uwagę zakup monitora LCD, choć wtedy będziesz musiał prawdopodobnie zaciągnąć drugą hipotekę, bo nie jest to produkt tani. Strzeż się analogowych "płaszczków" - nowy standard cyfrowy już zerka zza narożnika, a jakość monitorów LCD już jest przygotowana na wykonanie potężnego, rewolucyjnego skoku.

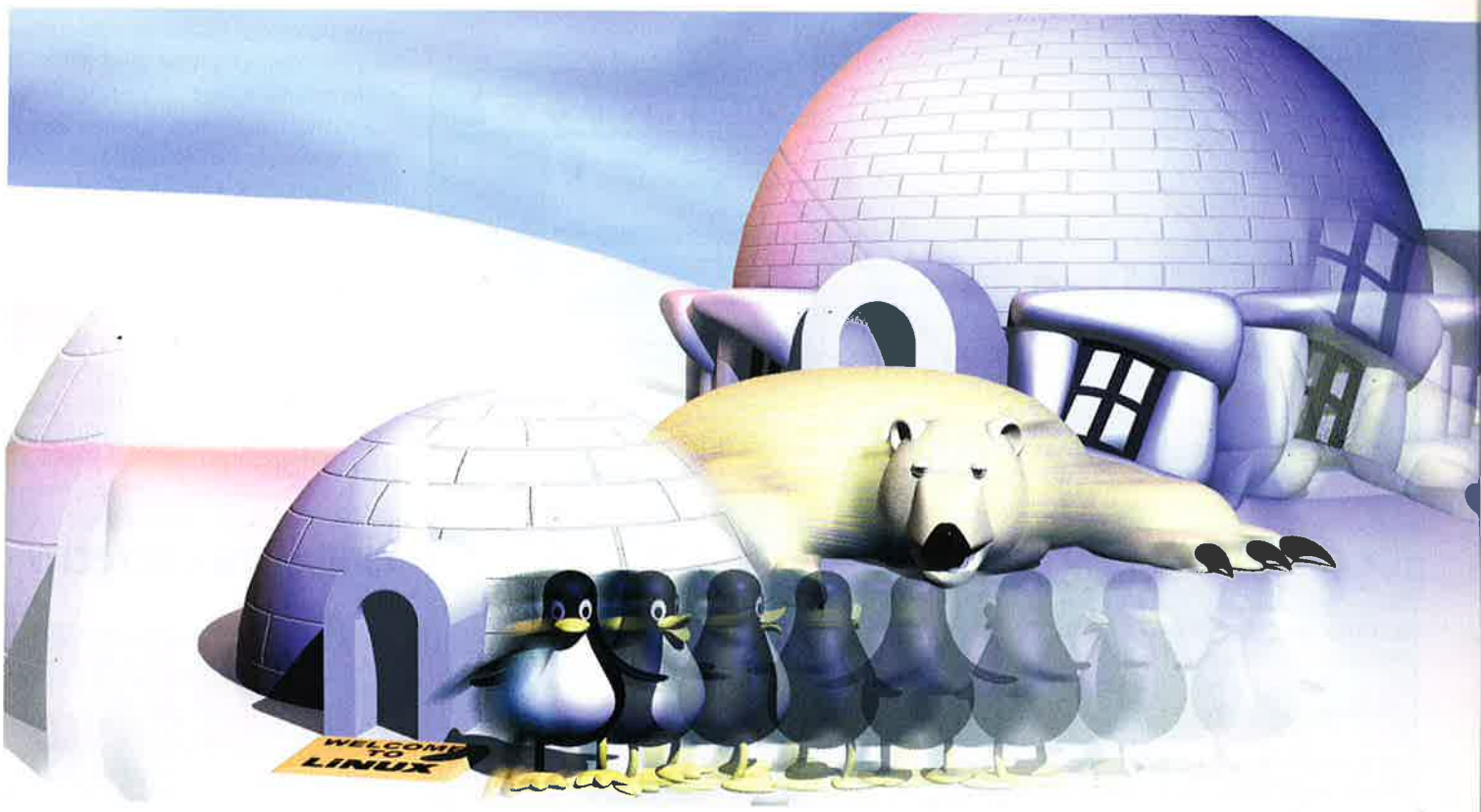
Tłum. Mariusz Turowski



10 Kolejne, co musisz zrobić, to wykrycie twardego dysku. Podłącz klawiaturę i mysz i włącz maszynę. Kiedy tylko pecet zakończy test startowy, pojawi się ekran informujący cię o rodzaju procesora i jak wiele RAM-u masz w środku. Powinna pojawić się wiadomość, żebyś nacisnął jakiś klawisz, np. Delete czy F1, aby wejść do Setupu. Naciśnij klawisz i kieruj się wskazówkami z instrukcji płyty głównej dotyczącymi wykrywania i ustawiania dysków twardych. Będziesz też musiał określić datę, czas i kilka innych rzeczy. Jeśli posiadasz bardzo stary BIOS, może on nie rozpoznać właściwie dysków powyżej 8Gb. W takim przypadku będziesz musiał posłużyć się jakimś narzędziem (na przykład OnTrack), aby oszukać BIOS, żeby myślał, iż to o wiele mniejszy dysk.

11 Sprawiłeś, że twój dysk twardy działa. Pora zatem na umieszczenie pozostałej części urządzeń peryferyjnych. DVD lub CD zajmują wnękę 5.25-calową, zatem będziesz musiał wyjąć jedną z plastikowych zaślepek przykrywających na przedniej ścianie oraz metalową płytkę na samej obudowie. Ustaw zworki z tyłu dysku (ramka!) i włóż ją do wnęki, przytwierdzając ją w miejscu za pomocą czterech śrubek. Podłącz kabel IDE oraz zasilanie z tyłu. Umieść kartę dźwiękową oraz dekoder MPEG (dla DVD) w wolne gniazda PCI na płycie głównej oraz podłącz odpowiednie kable audio z napędu do karty. W przypadku Soun Blaster Live! Platinum, również umieściliśmy pudełko w 5.25.-calowej wnęce i podłączyliśmy je do karty.

12 Kiedy już jesteś zadowolony z tego, co zainstalowałeś w systemie, czas na software. Jeśli twój dysk twardy jest nowy, będziesz musiał założyć na nim partycje. Aby to zrobić, potrzebujesz dyskietki startowej lub CD z plikiem fdisk.exe. Spójrz na ramkę powyżej. Teraz jesteś gotowy zainstalować Windows. Jeśli masz dyskietkę startową od niego, włóż ją do stacji a: i już. W przeciwnym razie będziesz musiał wleźć do BIOS-u, aby ustalić napęd CD-ROM, jako pierwszy dysk startowy. Teraz włóż CD, ponownie uruchom komputer, a Windows automatycznie przygotuje się do instalacji. Polecenia instalacji poprowadzą cię do końca tego procesu - upewnij się, że posiadasz sterowniki do wszystkich swoich urządzeń, bo zostaniesz o nie poproszony. Teraz potrzebujesz jedynie przestawienia w BIOS-ie twojego dysku twardego na pierwszy dysk startowy.



Tak, tak, pingwiny zdobywają świat!

Czym jest Linux i czy warto się na niego przesiąść?

Przeważająca większość domowych użytkowników PC instaluje w swoich maszynach Windows, a później nieustannie narzeka na niestabilność i niską wydajność systemu, który, mimo że nie jest aż tak zły jak opinia o nim, ma jednak sporo wad i niedociągnięć. Producent Windows - Microsoft - stara się właśnie udowodnić przed sądem, że nie jest monopolistą (ostatnio z miernym skutkiem), a jednocześnie zaszczepia w swoich klientach przekonanie, że nie ma alternatywy dla "okienek". Przez wiele lat tak zresztą było w istocie - odsetek innych systemów, zainstalowanych na domowych komputerach, był naprawdę marginalny, ostatnio jednak coraz większą popularność zdobywa wydajny i stabilny, a przy tym coraz przystępniejszy i darmowy system operacyjny, opracowany przez fińskiego studenta. Być może nadszedł już czas byś pożegnał Windows i przywitał się z Linuxem?

Trzy najmodniejsze w mijającym roku tematy poruszane w prasie komputerowej to Internet, muzyka MP3 i Linux. Ten ostatni często przedstawiany jest (nie bez racji) jako groźny konkurent najpopularniejszego na świecie programu komputerowego - Windows. Przyjrzyjmy się zatem bliżej naszemu bohaterowi.

Linux jest systemem operacyjnym, czyli programem, bez którego Twój komputer byłby tylko bezużyteczną kupą złomu, która nie może wykonać najprostszej operacji (o uruchomieniu Quake nawet nie wspominając). Podobnie jak inne systemy, stanowi pomost pomiędzy sprzętem komputerowym i programami użytkowymi, których używasz. Od strony technicznej jest to mocne, wydajne, szybkie i bezpieczne 32-bitowe środowisko.

Niezależnie od tego, co dotychczas usłyszałeś o Linuxie, ważne jest abyś, zanim zaczniesz instalować go na twardzielu, zdał sobie sprawę, że nie jest on nawet w najmniejszym stopniu kompatybilny z Windows. Żadnej aplikacji przeznaczonej dla DOSa lub Windows nie będziesz mógł uruchomić bezpośrednio z poziomu Linuxa, który wykorzystuje zupełnie inny format programów i system plików. Nie spodziewaj się więc, że po "zainstalowaniu" Microsoft Office lub Half-Life będziesz mógł z nich korzystać. Nie najlepsza to wiadomość dla tych, którzy kochają Age of Empires 2 lub ubarwiają swoje strony domowe grafikami z Paint Shop Pro 6. Skoro przejście na nowy system wymaga

Linux w sieci

Jeżeli szukasz programów dla Linuxa albo dodatkowych informacji o tym systemie, zajrzyj na poniższe strony WWW.

Slashdot jest nieocenionym źródłem nowin ze świata Linuxa

Freshmeat
http://freshmeat.icm.edu.pl/
Każdy fan Linuxa powinien dodać tę stronę (razem ze Slashdot) do zakładek i odwiedzać ją przynajmniej raz w tygodniu. Znajdziecie tutaj większość pojawiających się na świecie aplikacji, driverów, patchy dla Linuxa.

The Linux Emporium
http://www.linuxemporium.co.uk/
Sklep on-line oferujący mnóstwo komercyjnych produktów związanych z Linuxem od pakietów instalacyjnych systemu, po sympatyczne maskotki pingwinów. Wszystkie towary możesz zamawiać bezpośrednio na stronie lub poprzez e-mail. Wśród oferty są także darmowe płytki z oprogramowaniem linuxowym (ponosisz tylko koszty pocztowe).

Linux Answers
http://www.linuxanswers.co.uk
Strona WWW brytyjskiego czasopisma poświęconego tematyce związanej z Linuxem. Wiele świeżych informacji ze świata, sporo linków do stron o Linuxie oraz mirror podręcznika użytkownika systemu (Linux Documentation Project) w wersji on-line.

LinuxApps
http://www.linuxapps.com
Kolejne źródło programów dla Linuxa. Wszystkie aplikacje są sensownie podzielone na kategorie, co znacznie ułatwia poszukiwanie interesujących narzędzi.

Slashdot
http://www.slashdot.org
Niewątpliwie najpoważniejsze w Internecie źródło wszelkich nowości na temat Linuxa. Dzięki tym stronom będziesz na bieżąco informowany o wszystkich istotnych i nieistotnych wydarzeniach w świecie pingwina.

wymiany całego oprogramowania i żmudnego zgłębiania jego tajników, to czy opłaca się to robić? Dlaczego nie zostać przy sprawdzonym przez miliony użytkowników i doskonale znanym Windows? W dalszej części tego tekstu postaramy się odpowiedzieć na te pytania i udowodnić, że ci, którzy wybrali Linuxa wcale nie postradali zmysłów.

Historia i tajemnica Linuxa

Linux jest bezpośrednim spadkobiercą, opracowanego w latach sześćdziesiątych, wielodostępnego systemu operacyjnego Unix. W 1990 roku fiński student informatyki - Linus Torvalds zaczął w wolnych chwilach eksperymentować z wykorzystaniem trybu chronionego systemu DOS. Z czasem jego próby rozwinęły się w projekt nowego systemu operacyjnego. Ponieważ Linus fascynował się Unixem, postanowił oprzeć swój projekt właśnie na tym systemie i stworzyć jego klon dla komputerów PC. Wkrótce powstały pierwsze wersje Linuxa, jeszcze bardzo okrojone i skromne, ale już na tyle obiecujące, że do fińskiego pasjonata zaczęli zgłaszać się programiści-ochotnicy z całego świata zainteresowani ideą darmowego, dostępnego dla wszystkich systemu operacyjnego. Wkrótce powstała licząca początkowo setki, a później tysiące członków społeczność komunikująca się za pośrednictwem Internetu i wspólnie rozwijająca dzieło zapoczątkowane przez Linusa. Jednocześnie z systemem powstawały liczne narzędzia i programy użytkowe, opracowywane dla niego przez społeczność linuxową. Zarówno sam system, jak i wszystkie dołączone do niego narzędzia zostały objęte licencją GNU, która zapewnia bezpłatny dostęp do programów i możliwość ich dowolnej modyfikacji (dostępność kodów źródłowych).

Wraz z rozwojem systemu i poszerzaniem się grup jego użytkowników, zaczęły powstawać liczne dystrybucje, czyli gotowe do instalacji zestawy plików systemowych i narzędzi. Każda z nich różni się od pozostałych sposobem instalacji i zestawem komponentów, ale wszystkie są oparte na tym samym jądrze (zestawie podstawowych operacji i usług) i dzięki temu są ze sobą zgodne. W tym okresie narodziły się tak znane dzisiaj nazwy dystrybucji jak Slackware, Debian i RedHat. Zainteresowanie nowym systemem operacyjnym z roku na rok rosło i wkrótce zaczęły pojawiać się firmy oferujące komercyjne pakiety Linuxa, zapakowane w pudełka i opatrzone pełną dokumentacją i gwarancją pomocy technicznej (bo za sam system nie wolno pobierać opłat). Teraz, u schyłku drugiego tysiąclecia, rynek związany z Linuxem ponownie uległ głębokim przeobrażeniom. RedHat przeobraził się w potężną, notowaną na giełdzie korporację, w którą inwestują największe firmy informatyczne. Z kolei Debian nawiązał bardzo ścisłą współpracę z kanadyjską firmą Corel i wspólnie pracują nad przeniesieniem wszystkich produktów tego ostatniego na platformę linuxową, a także planują stworzenie nowej dystrybucji - Corel Linux. Z tak poważnymi sojusznikami Linux rzeczywiście może zagrozić hegemonii Microsoftu na rynku systemów operacyjnych.

Linux - za i przeciw

Linux jest darmowy.

Trudno w to uwierzyć, ale to prawda. Twój PC potrzebuje systemu operacyjnego, który niekoniecznie musi kosztować majątek. Dlaczego masz płacić za coś, co możesz mieć za darmo i to w najlepszym gatunku? Za system Microsoftu musisz słono zapłacić teraz i w przyszłości, kiedy pojawią się kolejne uaktualnienia i nowe wersje. W przypadku Linuxa jedynym kosztem, jaki poniesiesz jest cena CD-Ra, na którym nagrasz sobie wersję instalacyjną systemu. Możesz także kupić komercyjną dystrybucję z pudełkiem, dokumentacją i wsparciem technicznym w firmie, takiej jak RedHat lub SuSE, lecz nie jesteś do tego zmuszony. W końcu możesz ściągnąć wszystkie potrzebne pliki prosto z sieci. Linux jest darmowy i taki pozostanie na zawsze.

Linux jest wydajny i niezawodny

Wszyscy użytkownicy Windows znają uczucie irytacji, kiedy system wiesza się w samym środku ważnej pracy. Często wiążą się z tym nie tylko straty moralne, ale także wymierne szkody materialne. Dlaczego zatem nie przejść na system, który nie "wywala się" z byle powodu? Rzeczywiście, Linux też może nie wytrzymać ciosu, jaki zadasz mu w jego czułe miejsce, ale z pewnością nie sypie się aż tak często, jak produkt Microsoftu. Wewnętrzna struktura systemu zapewnia jego większą stabilność - wynika to z faktu, że każda aplikacja działa we własnym obszarze pamięci operacyjnej, który nie jest dostępny dla innych, urucho-

mionych zadań i dzięki temu, w przypadku błędu, tracisz tylko jeden program, a nie cały system.

Linux jest bezpieczny

Jeżeli kiedykolwiek próbowałeś zabezpieczyć dane zgromadzone na Twoim komputerze przed dostępem niepowołanych osób, na pewno wiesz, że zabezpieczenia w Windows są po prostu śmieszne. Linux został zaprojektowany jako system, w którym może równocześnie pracować wielu użytkowników i bardzo duży nacisk został w nim położony na bezpieczeństwo prywatnych danych. Prawdopodobnie oferowany przez ten system poziom bezpieczeństwa wielokrotnie przekracza Twoje potrzeby. Zasada jest prosta - dopóki ktoś nie zdobędzie Twojego hasła, nie będzie mógł dostać się do Twoich plików. Także podczas surfowania po sieci jesteś znacznie bezpieczniejszy w Linuxie niż w Windows. Dobrze skonfigurowany system jest bardzo odporny na ataki z zewnątrz w przeciwieństwie do Windows, który ciągle narażony jest na niszczycielskie działania takich narzędzi, jak Ping of Death lub Back Orifice. W dodatku środowisko Linuxa jest znacznie mniej przyjazne wirusom komputerowym. Groźne żyjątka, atakujące ten system, możesz policzyć na palcach jednej ręki.

Linux jest często uaktualniany

Użytkownicy Windows w przypadku wykrycia błędu, muszą czekać aż zespół programistów Microsoftu przeanalizuje kod systemu, odnajdzie przyczynę usterki i ją naprawi. W efekcie możesz bardzo długo oczekiwać na pojawienie się patcha lub nowego Service Packa, podczas gdy Twój system działa nieprawidłowo. Linux jest uaktualniany tak często, że aż trudno w to uwierzyć. Tysiące programistów na całym świecie na bieżąco pracują nad rozwojem systemu i usuwaniem ewentualnych usterek, dzięki czemu nowe wersje jądra, czyli serca Linuxa, pojawiają się regularnie i często. Czasami pomiędzy wykryciem błędu, a jego wyeliminowaniem upływa zaledwie parę godzin. Dzięki dostępności kompletnych kodów źródłowych systemu, możesz bez trudu ściągnąć z Internetu nowe jądro i skompilować je na swojej maszynie. Jest to wbrew pozorom czynność dosyć prosta.

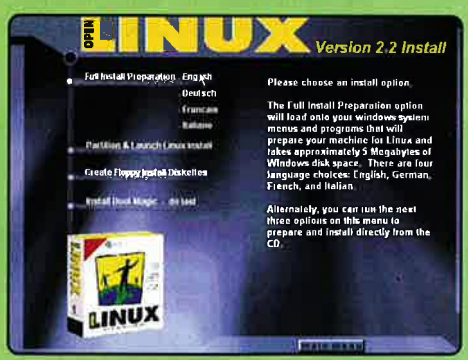
Linux doskonale współpracuje z Internetem

Windows niby także, ale nie aż do tego stopnia. Rozwój Linuxa był od początku

ściśle związany z Internetem, w efekcie czego system oraz sieć wykorzystują wiele wspólnych standardów i są sobie przyjazne. Większość serwerów pracujących w sieci jest zarządzanych przez Linuxa lub którąś z komercyjnych wersji Unixa. Powszechnie znana stabilność Linuxa, umożliwiająca ciągłą pracę systemu przez wiele miesięcy bez potrzeby restartowania, sprawia, że jest to doskonałe rozwiązanie dla zastosowań sieciowych.

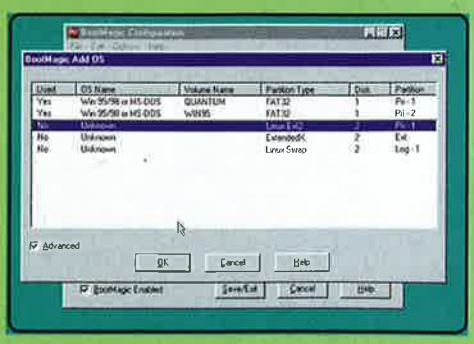
Instalacja Linuxa

Niezależnie od tego, jaką wersję Linuxa posiadasz, może on koegzystować na jednym dysku z Windows, ale musisz wydzielić dla niego odrębną partycję do wyłącznego użytku. Narzędzia, które umożliwiają przygotowanie partycji dla Linuxa, wchodzą w skład pakietów instalacyjnych tego systemu i różnią się bardzo w zależności od tego, jaką dystrybucją dysponujesz. Niektóre zawierają narzędzia zarządzające partycjami, działające w trybie tekstowym i wymagające znajomości komend podawanych bezpośrednio w linii poleceń (coś jak FDISK pod DOSem). W podobnym stylu zazwyczaj utrzymane są także menu wyboru systemu (Linux czy Windows), uruchamiające się podczas bootowania. W poniższym przykładzie opiszemy dystrybucję Caldera Open Linux 2.2, która zawiera najnowsze wersje znakomitych programów: Partition Magic, umożliwiającego przygotowanie miejsca dla Linuxa oraz BootMagic, oferujący graficzny interfejs wyboru systemu operacyjnego, który zostanie uruchomiony na Twoim komputerze. Co ciekawe, proces instalacji systemu rozpoczyna się w przypadku Caldery także z poziomu Windows.

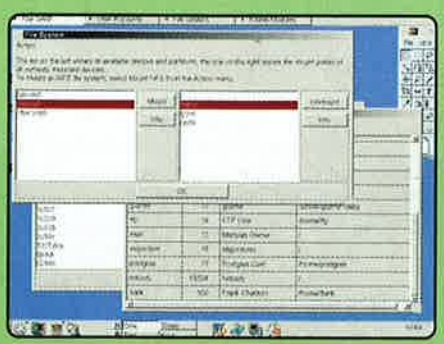


Kiedy włożysz CD instalacyjny z OpenLinuxem do napędu, uruchomi się standardowa aplikacja Windows, inicjująca proces instalacji Linuxa - nie zobaczysz żadnych paskudnych ekranów tekstowych. Wybierz pierwszą opcję, aby program mógł zainstalować pliki niezbędne do instalacji Linuxa z poziomu Windows. Możesz utworzyć dyskietki bootujące i wystartować z nich system lub posłużyć się w tym celu CD-ROMem (jeżeli Twój komputer, to umożliwia).

Specjalna wersja Partition Magic przygotuje na Twoim dysku miejsce pod Linuxa. Może ona stworzyć partycje tylko w trzech rozmiarach - 300MB, 1GB lub cały dysk z wyjątkiem 100MB. Kiedy już uporasz się z partycjonowaniem dysku, w końcu uruchomi się właściwy instalator OpenLinuxa. Program ten znakomicie radzi sobie z wykrywaniem zainstalowanego w Twoim PC sprzętu, łącznie z kartami sieciowymi i graficznymi.



Kiedy ponownie znajdziesz się w Windows, oznaczać to będzie, że nadeszła właściwa pora na instalację i konfigurację modułu BootMagic. Jeżeli zainstalowałeś pomyślnie OpenLinuxa, BootMagic automatycznie wykryje nowoutworzone partycje i doda je do wcześniej istniejących partycji Windows



W końcu możesz uruchomić Linuxa. Open Linux domyślnie ustawia parametry ekranu dla wykrytej w Twoim komputerze karty graficznej i monitora, po czym od razu przechodzi do graficznego interfejsu użytkownika XWindows z menedżerem okien KDE. Ten ostatni do złudzenia przypomina Windows, więc nie bój się pierwszego zderzenia z nowym, ekscytującym systemem operacyjnym.

Przeciw!

Za Linuxem nie stoi żadna potężna firma. Co prawda niektórzy uznają to za zaletę, my jednak nie podzielamy ich opinii. Niezależnie od naszego stosunku do Microsoftu, musimy przyznać, że rozumiemy wszystkich, w których nazwa tej firmy budzi zaufanie. Świadomość istnienia potężnego zaplecza techniczno-finansowego, wspierającego rozwój Windows na pewno sprzyja budowaniu wizerunku solidnego i bezpiecznego standardu, którym posługuje się cały cywilizowany świat. Niekorzystna dla Linuxa sytuacja powoli się jednak zmienia. Wielkie firmy coraz częściej i z większym przekonaniem angażują się w rozwój tego systemu, czego najlepszym przykładem jest Corel, przygotowujący własną dystrybucję.

Linux nie ma wsparcia od producentów sprzętu i oprogramowania

Specyfika branży komputerowej wymusza konieczność bardzo szybkiego dostosowywania się do nowych standardów sprzętowych i

programowych. Firmy, takie jak Microsoft zazwyczaj mają możliwość wglądu do specyfikacji dopiero powstających technologii i rozwiązań jeszcze zanim pojawią się one oficjalnie na rynku, szczególnie, że często biorą udział w pracach badawczych. Idea Linuxa, systemu rozwijającego się, dzięki tysiącom bezinteresownych ochotników, mimo że sprawdza się w innych płaszczyznach, powoduje opóźnienie technologiczne w stosunku do komercyjnych systemów w rodzaju Windows. Wymownym przykładem jest chociażby brak obsługi portów USB. Intensywne prace nad przystosowaniem kolejnych wersji jądra systemu do tego standardu trwają, jednak na razie użytkownicy nowych skanerów, myszek lub innych komputerowych żyjątek muszą obchodzić się smakiem. Sposób powstawania Linuxa nie sprzyja szybkiemu włączaniu do listy obsługiwanych przez system urządzeń nowych pozycji, takich jak DVD-RAM, ponieważ społeczność linuxowa nie ma zwykle dostępu do dokumentacji technicznej i nie może na jej podstawie przygotować stosownych driverów.

Linux jest zbyt skomplikowany dla przeciętnego użytkownika

Korzenie Linuxa łączą go bezpośrednio z Unixem, który jest rzeczywiście bardzo skomplikowanym i profesjonalnym systemem operacyjnym, wymagającym od użytkownika znajomości setek komend, wpisywanych w linii poleceń. Na szczęście, w ostatnich latach rozwinęły się graficzne nakładki na system, które w większości wypadków odciążają użytkownika od używania niewygodnej linii poleceń. Aplikacje, takie jak GNOME czy KDE, pod względem wygody dorównują samemu Windows, a równocześnie pozwalają wykorzystać całą moc drzemiącą w sercu Linuxa. Niestety, bardziej zaawansowane operacje i czynności konfiguracyjne wciąż muszą być dokonywane ręcznie przez edycję odpowiednich plików systemowych. Ewolucja systemu idzie jednak w kierunku coraz łatwiejszej obsługi i konfiguracji i już wkrótce ten argument przestanie mieć znaczenie. Dystrybucje, takie jak Caldera Open Linux są tego najlepszym przykładem.

Nie ma gier...

...są, ale nie aż tyle, co dla Windows. Jednym z lepszych pomysłów Microsoftu jest DirectX, system sterowników i bibliotek, ułatwiających programistom tworzenie gier, a użytkownikom ich uruchamianie. Wszyscy, którzy pamiętają męki towarzyszące instalacji i "odpalaniu" gierek pod DOSem, mogą sobie wyobrazić analogiczny proces pod Linuxem, gdzie każda giera wymaga osobnej konfiguracji i driverów. Jak dotąd wielcy producenci oprogramowania rozrywkowego nie wykazywali szczególnego zainteresowania platformą linuxową. Stan ten zmienia się jednak i już dziś użytkownicy Linuxa mogą cieszyć się tak głośnymi tytułami jak Quake, Quake 2, Civilization: Call To Power czy Kingpin, a kolejne są już w drodze.

Mało jest komercyjnych programów użytkowych

Nowe programy dla Windows, znanych producentów, pojawiają się co tydzień. Prawie każda firma, zajmująca się produkcją oprogramowania, nastawia się przede wszystkim na obsługę wielomilionowego rynku, związanego z systemem Microsoftu. Nic dziwnego, skoro dominacja tego ostatniego jest tak wyraźna. Wiele firm nie chce ponosić kosztów i ryzyka związanego z dostosowywaniem swoich produktów do potrzeb nowego środowiska. Wymaga to czasu i nakładów finansowych, a perspektywy zysków są bardzo niepewne. Ponownie musimy w tym miejscu zaznaczyć, że niekorzystna dla Linuxa sytuacja zmienia się dość szybko. Znani producenci oprogramowania, na czele z wymienianym już parokrotnie Corelem, który przeniósł do tego systemu większość swoich sztandarowych aplikacji (np. Word Perfect i Corel Draw), zaczynają uwzględniać Linuxa w swoich planach wydawniczych. Za pionierami podążają setki dalszych producentów i obecnie bardzo wiele firm deklaruje wsparcie dla naszego bohatera. Nie wiemy co prawda, jak długo przyjdzie nam czekać na

Pięć zabójczych aplikacji dla Linuxa

Sam system, nawet najlepszy, niewiele jest wart bez dobrego oprogramowania użytkowego. Wszystkie prezentowane poniżej programy znajdziesz na stronach LinuxApps (www.linuxapps.com)

The GIMP

Odpowiednik w Windows: Adobe Photoshop, Paint Shop Pro The GNU Image Manipulation Program, w skrócie zwany GIMP, jest tak potężnym narzędziem graficznym, że aż trudno uwierzyć w jego bezpłatną dostępność. GIMP, pod względem oferowanych możliwości, jest zbliżony do Photoshopa, obsługuje warstwy, kanały alfa, maski i bardzo zaawansowane operacje retuszerskie. Program wykorzystuje własny format plug-inów, które można w olbrzymich ilościach ściągnąć z Internetu i zainstalować (są wyjątkowo stabilne i rozszerzają w niewyobrażalnym zakresie funkcjonalność GIMPa). W większości zastosowań GIMP sprawuje się nie gorzej, a często lepiej niż jego odpowiedniki pod Windows, a podkreślamy jeszcze raz - jest darmowy. Porównajcie to z cenami konkurentów na platformie Windows.

KDE

Odpowiednik w Windows: Pulpit Windows Trudno byłoby znaleźć na tej planecie kogoś, kto nie wiedziałby jak wygląda i działa Windows. Z Linuxem jest zupełnie inaczej, ponieważ w tym systemie nie ma jednego pulpitu, ale całe mnóstwo alternatywnych rozwiązań do wyboru. Wprawdzie są desktopy wydajniejsze i oferujące bardziej wyrafinowane możliwości, ale jeżeli jesteś bardzo przywiązany do standardowego wyglądu i sposobu obsługi Windows, na pewno spodoba Ci się K Desktop Environment. Absolutnie wszystkie dobrze Ci znane elementy są tutaj obecne: od klawisza Start po pasek zadań. Na dodatek jest bezpłatny.

Netscape Navigator

Odpowiednik w Windows: Netscape Navigator Nie moglibyśmy pominąć kwestii Internetu i faktu znakomitej integracji Linuxa z usługami globalnej sieci - znacznie lepszego niż w przypadku Windows. Jeżeli lubisz spowalniać działanie systemu Aktywnym Pulpitem i wszechobecnymi paskami kanałów, pozostań przy Windows. Jeżeli zaś chciałbyś doświadczyć wygodnego i nowoczesnego surfowania w niezwykle szybkim środowisku, wypróbuj Netscape Navigatora pod Linuxem. Ma on to wszystko, co wersja dla Windows, łącznie z modułem kompozytora stron HTML, klientem poczty i grup dyskusyjnych i oczywiście jest bezpłatny.

BeOS, czy nie BeOS

Możesz odnieść wrażenie, że w wojnie systemów operacyjnych walczą tylko dwie siły, ale nie jest to prawdą, ponieważ na froncie pojawił się trzeci konkurent - BeOS. Stworzony przez zespół utalentowanych programistów, związanych z platformami Windows, Unix i Mac system jest dziełem naprawdę wyjątkowym. Podczas gdy Windows i Linux wywodzą się z długich linii systemów o wieloletniej tradycji, BeOS został zaprojektowany od podstaw i łączy najlepsze cechy wszystkich trzech wspomnianych platform, a także tak egzotycznych rozwiązań jak NeXTStep. Producent systemu - firma Be Inc pragnie stworzyć wizerunek doskonałej platformy do zastosowań multimedialnych, i tak jest w istocie. Uczciwie należy w tym miejscu przyznać, że BeOS nie jest skierowany do tych samych grup użytkowników co Windows czy Linux - Windows jest nastawiony przede wszystkim na odbiorcę domowego, oczekującego od systemu łatwości obsługi, zaś Linuxa wybierają najczęściej zaawansowani użytkownicy, sprawdza się też świetnie w roli serwera. Są jednak płaszczyzny, na których krzyżują się obszary wpływów wszystkich trzech systemów operacyjnych. BeOS nie próbuje być dobry we wszystkim, ale koncentruje się na specyficznych zastosowaniach komputerów PC, takich jak na przykład produkcja multimediów i montaż wideo. W przeciwieństwie do innych systemów operacyjnych, gdzie obsługa sygnału wideo w czasie rzeczywistym wymaga zwykle dodatkowych mechanizmów, BeOS został od podstaw zaprojektowany z myślą o takich właśnie zadaniach. Z pomocą systemu firmy Be możesz przechwytywać obraz wideo z wielu źródeł i obrabiać go, a Twój komputer nawet się nie spoci. Największym problemem systemu BeOS jest bardzo słabe wsparcie ze strony producentów sprzętu i oprogramowania. Windows obsługuje przeważającą większość najnowszych urządzeń, Linux jest pod tym względem nieco w tyle, ale w przypadku BeOS to już istny dramat. System instaluje się wprawdzie bez większych problemów, ale nie ma żadnej gwarancji, że nowsze karty lub urządzenia peryferyjne będą działać. Ostatnio sytuacja z wolna się poprawia, ale nadal w dziedzinie obsługi sprzętu BeOS wypada blado nawet przy Linuxie. Niestety, podobnie wygląda sprawa dostępności oprogramowania dla tej platformy. Poza własnymi produktami firmy Be oraz pewną liczbą programów shareware i freeware, niewiele jest aplikacji dla BeOSa. Be Inc głęboko wierzy w powodzenie swojego systemu, my także mamy nadzieję, że zdobędzie on uznanie specjalistycznych użytkowników PC. System został zaprojektowany z myślą o wąskim rynku i trudno mu będzie wyjść na szerokie wody, ale życzymy mu tego z całego serca.

OK, BeOS nie jest skierowany do tych samych grup odbiorców, co Linux czy Windows.

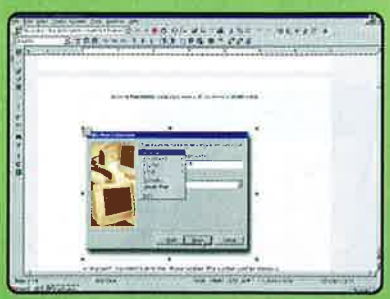
Microsoft Office w wersji dla Linuxa, ale jeżeli wierzyć pewnym przeciekom, jest to możliwe w bliższej lub dalszej przyszłości.

No to siup!

Nie ma wątpliwości, że Linux rozwija się w dobrym kierunku, o czym świadczy rosnące w postępie geometrycznym zainteresowanie tą bezpłatną alternatywą dla Windows. Co w związku z tym robić: przerzucić się na nowy system, czy pozostać przy bezpiecznym i sprawdzonym produkcie Microsoftu? Odpowiedź jest prosta - dlaczego nie połączyć zalet obu rozwiązań, pozwalając koegzystować na dysku obu systemom operacyjnym? Jest to bowiem możliwe i bardzo często praktykowane wyjście. Kto powinien wypróbować Linuxa? Moglibyśmy powiedzieć, że wszyscy, ale jesteśmy realistami. Jeżeli należysz do grona osób, dla których animowany spinacz w Microsoft Office jest najużyteczniejszym narzędziem, raczej nie będziesz zachwycony pracą w Linuxie, ponieważ ten system wymaga pewnej dozy wiedzy z zakresu informatyki. Na pewno powinni zainteresować się Linuxem wszyscy dociekliwi użytkownicy PC, którym nie wystarcza, że ich komputer działa, chcieliby jeszcze wiedzieć jak i dlaczego. Proces poznawania systemu jest z pewnością znacznie dłuższy i wymagający większego wysiłku niż w przypadku Windows, ale ten trud na pewno się opłaci. Nie polecamy także Linuxa zapalonym graczom, którzy nigdy nie skalali się instalacją programu użytkowego - nie jest to obecnie dobra platforma do gier.

Jeżeli masz w swoim systemie bardzo nowoczesne karty rozszerzeń lub urządzenia peryferyjne, najlepiej zrobisz upewniwszy się czy Linux już je obsługuje. Jeżeli nie - poczekaj na wersję, która to robi. Z drugiej strony Linux jest świetnym systemem dla posiadaczy wysłużonych 386 i 486. Jeżeli masz coś takiego gdzieś w piwnicy, odkop to czym prędzej i zainstaluj Linuxa, który w przeciwieństwie do Windows działa wyśmienicie nawet na tak antycznym sprzęcie, wyciskając z niego maksimum mocy (lekko przestarzały Pentium 90 może dostać skrzydeł po przejściu z Windows na Linuxa).

Tłum. Janek Jankowski



Star Office 5

Odpowiednik w Windows: Microsoft Office

StarOffice jest w pełni funkcjonalnym zestawem aplikacji biurowych dla Linuxa, zawierającym procesor tekstu, arkusz kalkulacyjny, przeglądarkę i kreatora stron WWW, moduł do tworzenia prezentacji, organizera (PIM), a nawet profesjonalny program pocztowy. Pod względem możliwości nie ustępuje znanemu pakietowi Microsoft Office i bez problemu obsługuje wszystkie formaty dokumentów tej aplikacji. Sposób obsługi programów z pakietu StarOffice do złudzenia przypomina pracę w Windows, więc można się jej nauczyć w ciągu dwóch minut. Profesjonalny, łatwy w obsłudze i w dodatku darmowy pakiet! Co ciekawe, istnieje także darmowa wersja StarOffice dla Windows.

WordPerfect 8

Odpowiednik w Windows: WordPerfect 8

Corel był pierwszą komercyjną firmą, która zdecydowała się na rozszerzenie oferty swoich programów o wersje linuxowe, a ich sztandarowy procesor tekstu wciąż jest jednym z najlepszych tego typu programów dla Linuxa. W dodatku jest bezpłatny dla domowych użytkowników, a jego wersja dla Windows cieszy się od lat uznaniem i sympatią wielu użytkowników. Nie jest wprawdzie aż tak potężnym narzędziem jak StarOffice, ale w zupełności wystarcza do codziennej pracy. Wersja dla Linuxa jest w stu procentach kompatybilna z windowsowym odpowiednikiem i bez problemów może pracować z plikami MS Office.

Płaskie monitory LCD

Przyszłość urządzeń wyświetlających

Monitory CRT są już dzisiaj za stare, aby kogokolwiek jeszcze zachwycać. Za to spojrzenie na te przyjemnie wyglądające kryształy uroczych, nowych płaskich LCD-ów z pewnością was zachwyci.

Nie da się ukryć - twój monitor wygląda obrzydliwie. Podczas gdy w ostatnich kilku latach prawie każda część przeciętnego peceta znacznie skurczyła się, monitor komputerowy, jeśli już, wydaje się, że ciągle zwiększa swoje rozmiary. Po prostu pomyśl przez chwilę, jak dużo przestrzeni na twoim biurku zajmuje już monitor. To naprawdę niesamowite, prawda? Jednak oto na horyzoncie pojawiła się iskierka nadziei, ponieważ, według chyba wszystkich, z którymi rozmawiasz, nadchodzi czas płaskich monitorów typu LCD (Liquid Crystal Display - wyświetlacz ciekłokrystaliczny), które przebojem zdobędą rynek komputerów domowych. Jak możesz zorientować się na podstawie obrazków, którymi ozdobione są niniejsze strony, grubość monitorów LCD to zaledwie kilka centymetrów. Ich ekran wykonany jest z warstwy ciekłych kryształów, wsuniętej między dwie szklane płyty. Kiedy przez warstwę tę przebiega określony ładunek elektryczny, kryształki wyprostowują się lub skręcają, dzięki czemu światło bez problemu przez nie przepływa lub jest zatrzymywane. Generalnie, cała technologia LCD oparta jest na ciekłych kryształach, zachowujących się jak migawki, otwierające lub zamykające dostęp światłu. Dzięki temu standardowi płaskie panele LCD są nie tylko całkowicie płaskie, ale zajmują też 75 procent mniej miejsca niż konwencjonalne monitory CRT (Cathode Ray Tube - z lampami kineskopowymi), dzięki czemu stają się idealną propozycją w przypadku zastosowań w ciasnych biurach czy sypialniach. Niektóre monitory LCD można nawet montować na ścianach, co z pewnością będzie kolejną rewolucją w światku PC. Ten prosty fakt, że wyglądają wspaniale jest prawdopodobnie główną przyczyną ich sukcesu, ale poza zdolnością do oszczędzania przestrzeni, wyświetlacze LCD posiadają parę innych zalet w stosunku do zwykłych monitorów CRT. Po pierwsze, zużywają bardzo mało energii i wysyłają minimalne ilości ciepła i fal elektromagnetycznych, co jest prawdziwą zmorą w przypadku CRT-ów, które emitują elektrony i posiadają kineskop, w którym "szaleje" wysoko nasycone pole magnetyczne.

Nadchodzi czas płaskich monitorów typu LCD, które przebojem zdobędą rynek komputerów domowych.

Zielony albo drań

Zanim całkowicie i bez wahania uznasz technologię LCD za rozwiązanie większości problemów ekologicznych na świecie, musisz być świadomy, że pojawiły się głosy wątpiące, że jest to rzeczywiście superbezpieczny standard. W przeciwieństwie do monitorów CRT, które generują swoje własne światło, gdy elektrony uderzają i rozświetlają fosfor tam, gdzie znajduje się ekran, monitory LCD są rozświetlane przez pomocnicze źródła światła, znane jako światła wspierające. Większość z tych świateł jest wykonana z zimnych katodowych lamp jarzeniowych (CCFL - Cols Cathode Fluorescent Lamps) znajdujących się za kliszą rozpraszacza światła jarzeniowego, która rozprowadza światło po całym panelu. Większość biurkowych monitorów LCD używa co najmniej dwóch źródeł światła jarzeniowego. Sprawia to, że są one tak jasne, o ile nie jaśniejsze, jak standardowe CRT-y. Niestety, światła wspierające nie posiadają zbyt długiej żywotności i dlatego niektórzy producenci oferują jedynie jednoroczne gwarancje na te monitory. Jednak, ponieważ płasko-panelowe LCD-y używają tylko 30-45 watów energii (mniej niż zwykłe kineskopy), mogą liczyć na jakieś łaski ze strony zielonych.

Superciekie!

Monitory LCD są niesamowicie cienkie. Po prostu wyobraźcie sobie, jak wiele przestrzeni na swoim biurku mógłbyś zaoszczędzić, dzięki jednemu z tych leciutkich jak piórko cudeniek. Tak, to coś o wiele bardziej kuszącego niż te rozpychające się standardowe monitorzyska CRT, które posiadamy obecnie. Niektóre z LCD możesz nawet zawiesić na ścianie jak obrazek. Czy to nie jest ekstra?

Płaski LCD musi być szczytem stylistyki projektowej dla twojego peceta.

Zanim kupisz

Gdy myślisz o zakupie płaskiego monitora, najważniejsze rzeczy, na które musisz zwrócić uwagę to: widzialna przekątna ekranu, podawana w calach, obsługiwane rozdzielczości, tryb wyświetlania (pionowy, czy poziomy) oraz czy jest cyfrowy, czy nie. Najbardziej dostępne monitory LCD są o przekątnej ekranu równej 15 cali, jednak z powodu ciągłego spadku cen, niedługo należy się spodziewać, że będziemy mogli sobie pozwolić nawet na 17-calowe LCD. Rozdzielczość ekranu to główny czynnik przy zakupie monitora LCD. Musi on być zdolny do obsługiwania rozdzielczości, na której działają programy, których używasz. Monitory CRT są bardzo elastyczne, jeśli chodzi o wysokość rozdzielczości, ale za to ekrany LCD obsługują to, co jest nazywane jako ich "rozdzielczość naturalna". Główna różnica pomiędzy nimi polega na tym, że monitory LCD są najlepsze w wyświetlaniu obrazu w trybie ich "wrodzonej rozdzielczości". Mniejsza rozdzielczość również jest obsługiwana, ale obraz nie będzie miał już tej samej jakości.

Przerwa w zabawie

Monitory LCD pojawiają się wokół nas dość wolno, ponieważ zawsze uważano je za stosunkowo drogie, nie mają także dużej szybkości odświeżania, wreszcie nie można na nich grać w nowoczesne gry czy wyświetlać szybkiej grafiki. Tradycyjnie też bardzo kiepsko sprawdzały się w przypadku wyświetlania grafiki w niskiej rozdzielczości, jak na przykład 640x480 i 800x600, która cechuje większość gier. Jednak obecny radykalny spadek kosztów zakupu monitora płasko-panelowego w połączeniu z gigantycznym rozwojem technologii LCD doprowadziły do całkowitego odwrócenia sytuacji. Dzięki pomocy przyzwoitej karty graficznej 3D, dzisiejsze wyświetlacze LCD nie mają problemu z pokazaniem takiemu Half-Life czy innemu Quake II, co potrafią. Oczywiście, nie uważamy, że na ekranach LCD już teraz zaczęło się wyświetlanie sentencji umierania standardu CRT. Mimo wszystko jednak te drugie mają wyższą jakość wyświetlania i będą zawsze bardziej popularne wśród profesjonalnych artystów-grafików i projektantów. Główny powód, dlaczego wyświetlacze LCD nie są tak dokładne jak CRT, leży w ich cyfrowej naturze. Choć każdy pixel obliczony przez twojego peceta odnosi się dokładnie do zbioru komórek ciekłokrystalicznych na monitorze, zanim trafi na monitor, informacja o nim zostaje przetworzona na analogową, a następnie znowu na cyfrową. Problem polega na tym, że o ile zarówno CPU, jak i monitor działają w sposób cyfrowy, twoja karta graficzna jest okupowana przez procesy przeliczania wszystkiego na informację analogową za pomocą wbudowanego konwertera DAC (Digital to Analog Converter). LCD następnie musi zmierzyć się z potokiem informacji, używając fazowej i zegarowej kontroli, aby wyświetlić sygnał tak dokładnie, jak to tylko możliwe. Co oczywiście nie oznacza takiej dokładności jak w przypadku monitorów CRT. Wszystko to ma się zmienić z chwilą zapanowania nowej generacji LCD, wyposażonych w cyfrowe interfejsy i cyfrowe karty graficzne. To powinno rozwiązać problem poszczerbionych krawędzi, które są najlepszym dowodem na niedoskonałe przedstawianie wyliczonego przez komputer świata. A wtedy przyszłość ciekłych kryształów będzie wyglądała jeszcze bardziej świetliście.

Tłum. Mariusz Turowski

PC Serwis S.C.

Ul.Karabeli 2a 01-313 Warszawa
tel./fax. 0-22 665 14 04
Tel.0-604 876 312
Poniedziałek - piątek 11.00 - 18.00
Sobota 11.0 - 15.00

Ceny bez podatku VAT 22% ważne w dniu 01.12.199r.
Mogą ulec zmianie bez powiadomienia !!!

AKTUALNĄ OFERTĘ ZNAJDZIESZ:
Telewizja Polska Program II
Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3

KOMPUTERY PC

MIDI PC - 1999zł
Celeron 433, płyta BXCel 112Mhz, 64MB SDRAM, grafika Riva TNT2 Vanta 8MB,dysk 8,4GB Udma, CD-ROM 40x, dźwięk Sound Pro 3D PCI,mini tower AT.
PROGRAMY: PC-Cilin'98-antywirus Corel Word Perfect Suite 98 - pakiet biurowy, Final Reality - test grafiki 3D.

MAXI PC - 2199zł
Celeron 433,płyta Soyo 6BA+3 Intel BX,64MB SDRAM, grafika Riva TNT2 Vanta 8MB,dysk 8,4GB UDma,CD-ROM 40x,dźwięk Sound Pro 3D PCI, midi tower ATX.
PROGRAMY: Pakiet Nortona-Antywirus, Ghost-szybka reinstalacja Windows,Virtual Drive-instaluje wirtualny CD-ROM,Final Reality -test szybkości grafiki 3D.

DOWOLNE MODYFIKACJE ZESTAWÓW

KLAWIATURY Chicony:
Standart - 24zł,multimedia - 48zł,internet - 54zł,ergonomic - 75zł

MYSZY A4Tech+pokładka
Standart - 20zł, internet - 31zł, trackball - 55zł, USB - 48zł

MONITORY
15" Arcus OSD - 575zł,Samsung 550s - 580zł, LG 520Si - 575 zł
17" Arcus OSD - 799zł,Samsung 750s -1099zł,LG 775N - 980 zł

PROCESORY Intel Celeron, Intel Pentium III, AMD K6-2, AMD K6-3, AMD K7 Athlon
PAMIĘCI DIMM 100Mhz, SIMM EDO
PŁYTY GŁÓWNE Asus, Abit, Soyo, Lucky Star, A-Trend,PC Chips,Zida, Intel
KARTY GRAFICZNE S3, VooDoo3, Riva TNT2 Diamond, STB, Creative, Asus, Matrox
DYSKI TWARDE Samsung, Seagate, IBM
KARTY DŹWIĘKOWE Creative, Forte Media
CD I DVD-ROM Samsung, LG, Toshiba, Hitachi
TUNERY TV Aver, Mach TV
NAGRYWARKI CDRW Samsung, LG, Philips
FAX - MODEMY Zoltrix, US Robotics, Amquest

PROMOCJE

SVGA Creative Annihilator 3D Pro - 1265zł
NVIDIA GeForce 32MB RDRAM złącze AGPx4
Szybkość niezależna od użytego procesora !!!

SVGA STB VooDoo 3 2000 16MB PCI - 550zł
Ostatnia szansa na dobrą grafikę dla posiadaczy płyt głównych bez złącza AGP.

Akcelerator VooDoo 2 8MB PCI - 225zł
Ostatnia szansa na dobrą grafikę dla posiadaczy płyt głównych bez złącza AGP i dużej gotówki.

Procesor AMD K6-400+płyta Zida TX100 AT +karta dźwiękowa Crystal Sound - 428zł
Dla tych,którym dotychczasowy procesor wydaje się zbyt wolny lub mocno przestarzały.

Modem Zoltrix Cobra 56k PCI - 99zł
Modem, który zapewni Ci dostęp do Internetu oraz zastąpi faks i automatyczną sekretarkę
Musisz mieć procesor Pentium 166 lub lepszy.

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie, listownie lub faksem. Odebrać można w siedzibie firmy lub przesyłką pocztową zwykłą w ciągu 7 dni roboczych (koszt 10 zł) lub przesyłką ekspresową w ciągu 2 dni roboczych (koszt 35 zł).
Płatności dokonuje się przy odbiorze sprzętu.

Zakupiony sprzęt można zwrócić w ciągu 14 dni bez podania przyczyny.
Zwracamy zapłaconą sumę pomniejszoną o koszta wysyłki i opłatę manipulacyjną

SPRZEDAŻ NA RATY
Pierwsza wpłata 5% wartości sprzętu
Oprocentowanie 16,5%-18,5%
MINIMALNY KREDYT 2000 zł

SPRZEDAJEMY NA CAŁY KRAJ !!!

Zakupy przez Internet

Wydawaj! Wydawaj! Wydawaj!

Zapomnij w tym roku o wałęsaniu się po sklepach i toczeniu batalii z tłumem kupujących. Zamiast tego idź do domu, połóż nogi na biurko i daj głos swojej myszce. Otwieramy niniejszym drzwi do świata internetowych, świątecznych zakupów...

Jeśli masz jakieś pieniądze do wydania i dziurę w kieszeni, nie ma na świecie nic lepszego od zakupów. Włóczenie się po sklepach w sobotnie popołudnie, oglądanie wystaw sklepowych i zaspokajanie swoich pragnień za pomocą kasy, którą zarobiłeś w czasie mijającego tygodnia - to wspaniały sposób na zabicie czasu i poczucie się lepiej. Ale kiedy pada, twoje nogi bolą, a ta pani naprzeciwko nalega "tylko drobne proszę", czas iść do domu i zamiast wszystkich tych batalii, skierować się w stronę Sieci.

Zakupy przez Internet można była robić już bardzo dawno temu, ale dopiero teraz zaczynamy widzieć, jak naprawdę mogą wyglądać świetnie zrobione strony internetowe, przyciągające coraz większe rzesze odwiedzających. Może się wydawać, że idea zakupów sieciowych pojawiła się znikąd, ale tak naprawdę jej początki sięgają lat 80-tych, kiedy systemy komputerowych tablic ogłoszeniowych, takich jak Prestel czy Micronet pozwalały wysyłać proste zamówienia z określonych katalogów. Ale ponieważ systemy te opierały się na trybie tekstowym za pośrednictwem modemu, zobaczenie, co tak naprawdę się kupowało, było niemożliwe. Od tamtych czasów idea zakupów w domu przebyła długą drogę ewolucji i obecnie dotarła ona do punktu, w którym oznacza zamawianie przez Internet, a nie zgłaszanie zamówień z katalogu.

Ta strona mówi "Witaj w jungle.com". Łatwo jest się tu poruszać. Strona szczyci się ciągłym, masowym dodawaniem nowych ofert przetargowych.

Sukces Sieci

Tradycyjnie, scena zakupów internetowych jest zdominowana przez sklepy zalewające nas książkami i kompaktami, ale obecnie rozrasta się rynek dla przedsięwzięć oferujących dokładnie wszystko - od ubranek dla noworodków po wycieczki i wczasy. Tutaj jednak jesteśmy zainteresowani komputerami i techniką i na całe szczęście produkty, takie jak pamięci, monitory, gry i joypady są całkowicie, bezproblemowo osiągalne w systemie zakupów przez Sieć. Kupno za pośrednictwem sprzedaży wysyłkowej było zawsze tańsze - firmy nie płacą za dodatkowe koszty, takie jak przestrzeń sklepowa czy sprzedawcy - jednak nabywanie różnych produktów przez Internet jest jeszcze tańsze. Czemu? Sieć umożliwia ci porównywanie sklepów, zanim już wpadniesz do któregoś z nich, aby wydać kasę. Jeśli coś wydaje ci się za drogie, od kolejnego sklepu dzieli cię przecież tylko URL - wyszukanie najatrakcyjniejszych ofert nigdy nie było łatwiejsze. Zakupy przez Internet wciąż najpopularniejsze są w USA. Co do Europy, rachunki za telefon to wciąż zniechęcający element całej tej "rozrywki" - przeciętny czas surfowania po Sieci jest dlatego o wiele krótszy u nas niż za Oceanem. Szef AOL na Europę, Andreas Schmidt, niedawno zgromił telekomunikację w Wielkiej Brytanii, ostrzegając, że liczenie dostępu do Sieci może być niszczące dla ekonomii: "Jeśli pozostanie się przy chodzących, obliczających długość surfowania zegarach, rewolucja elektronicznego handlu (e-commerce) na pewno nie wybuchnie. Kto by kupował w ramach systemu handlowego, gdzie kupującego obciążałoby się kosztami za każdą minutę spędzoną na oglądaniu wystawy sklepowej i przeczesywaniu półek?"

Ten sklep ma o wiele więcej nazw marek na stronie początkowej niż możesz sobie to wyobrazić. Dabs Direct zaprasza cię do kupienia tego, o czym zawsze marzyłeś

Poręczysz za to?

Ale jak na razie największa przeszkoda w rozpowszechnieniu elektronicznego handlu to konieczność pokazywania przez ludzi szczegółów z ich cennych kart kredytowych w przeglądarce internetowej. Pomimo potężnego 40-bitowego systemu kodowania, który jest wbudowany w dwie główne przeglądarki (Netscape Navigator i IE), ludzie wciąż są nieufni w stosunku do bezpieczeństwa sieciowego. Wydanie numeru karty kredytowej w Internecie jest o wiele bezpieczniejsze niż przeczytanie go przez telefon czy danie karty kelnerowi, aby obciążył nasze konto rachunkiem w restauracji, jednak jak przekonać o tym zwykłych użytkowników? Główne firmy w branży kart kredytowych, takie jak Visa i MasterCard powoli sobie to uświadamiają i już gotują się na obłowienie się na transakcjach elektronicznych, na które się przygotowują, zapewniając klientów, że zostaną oni ubezpieczeni przed nadpłaconymi rachunkami czy szkodami wyrządzonymi przez cybernetycznych kanciarzy.

Obawiasz się, że zakupy sieciowe to wstyd? Po przeszukaniu takich stron jak Dabs (www.dabs.co.uk) czy Insight (www.insight.co.uk) nie będziesz już nigdy przeglądać komputerów, gier i joysticków na ulicy handlowej bez zadumy nad sztucznie wygórowanymi cenami. Problem pakowania i wysyłki, achillesowa pięta zakupów internetowych, powoli zaczyna tracić na znaczeniu. Coraz większa liczba stron, na przykład Jungle.com (www.jungle.com) oferuje bezpłatną przesyłkę, a zatem - naprawdę to, co widzisz jest tym, za co zapłacisz.

Tłum. Mariusz Turowski

Reguły...

•Upewnij się, że twoje kupowanie jest bezpieczne. Szukaj symbolu kłódki w swojej przeglądarce.
•Sprawdź, czy ostateczna cena zawiera podatek VAT i koszty przesyłki, aby nie okazało się, że zostaniesz obciążony tajemniczymi wydatkami.
•Uważnie się rozglądaj. Sprawdzanie cen to kwestia tylko kilku kliknięć i może zatrzymać w twojej kieszeni potężne sumy.
•Szukaj numeru telefonicznego lub adresu. Trzymaj się z dala od miejsc, które jako jedyny sposób komunikacji proponują adres e-mailowy.
•Szukaj logo handlowców sieciowych Which?, które oznacza gwarancję bezpiecznych zakupów przez Internet.
•Nie zbliżaj się do miejsc, które są pełne pustych linków i zagubionych grafik. Kiepski wystrój strony często idzie w parze z żałosną obsługą.
•Nie kieruj się impulsem podczas zakupów. Zbyt łatwo jest się dać zwieść, a kiedy już naciśniesz przycisk "order", przeważnie nie ma już drogi odwrotu.
•Nie idź na zakupy po kilku piwach w pubie. Kto wie, jakiego rodzaju nierozważne zachowanie konsumenckie może ci podpowiedzieć alkoholowy diabełek.
•Nie zapominaj, że zamawianie czegokolwiek ze Stanów prawdopodobnie oznacza dla ciebie dodatkowe wydatki, związane z opłatami celnymi.
•Nie wysyłaj numeru swojej karty kredytowej przez e-mail. Taki sposób zakupów to najłatwiejszy sposób wygenerowania na twoim koncie astronomicznego debetu.

Wyciśnij więcej z menu Start

Podstawowe elementy Windows

Korzystanie z menu Start coraz bardziej przypomina prawdziwą wyprawę niż pójście na skróty? W tym artykule, zaoferujemy Wam kilka porad na temat tego, jak połapać się w chaosie.

Dokąd chcesz dzisiaj pójść? To było pytanie, które zadali nam chłopaki z Redmond... a odpowiedź spoczywała w menu Start. Ten niepozorny przycisk na dole, z lewej strony pulpitu Windows jest prawdziwym kluczem do wszystkiego. Ironia polega na tym, że oferując ci dostęp do wszystkich programów i ustawień systemowych, można łatwo się pogubić.

Mogę uruchomić wszystkie swoje programy - chyba zatem nie muszę oczekiwać niczego więcej?
Menu Start zajmuje się grzecznie samo sobą, w sensie - automatycznego wzbogacania się o dodatkowe pozycje w momencie, gdy instalujesz nowy software. Jednak pozwolenie, aby aplikacje te odpalały się w sposób niekontrolowany może sprawić, że twój pecet stanie się bardziej antypatyczny. Narzędzia, które zawarte są w Windows, wystarczą, aby zadbać o płynność działania systemu i swoje dobre samopoczucie. Szybkie uruchamianie naprawdę będzie spełniało swoje zadanie.

Niektóre programy już nie działają!
Menu Start jest po prostu zbiorem skrótów (lub odnośników do plików) na twoim dysku twardym. W konsekwencji, usunięcie folderu programowego nie oznacza pozbycia się skrótu i vice versa. Większość aplikacji wyposażona jest w program deinstalacyjny, który wykona pracę za ciebie, ale jeśli używasz starszych programów, całkiem możliwe jest, że jednak zostaną ci jakieś pozycje w menu "bez pokrycia".

Aby to uporządkować, wybierz Start, Ustawienia, Pasek zadań (lub Pasek zadań i menu Start...) i kliknij na zakładkę Programy menu Start. Jeśli naciśniesz Usuń, pozbędziesz się każdej pozycji z menu Start, której tam sobie nie życzysz.

Usunąłem wszystko, czego nie potrzebowałem, ale i tak panuje tu bałagan
W przypadku zainstalowanej dość dużej ilości software'u, menu Start wpada w nawyk niepohamowanego rozrastania się, ale możesz

Usunięcie uszkodzonych połączeń sprawia, że menu Start staje się o wiele poręczniejsze i w związku z tym szybsze w użyciu.

wiele zrobić, by uzyskać efekt w postaci szybszego posługiwania się nim. Wybierz Start, Ustawienia, Pasek zadań i kliknij na przycisk Zaawansowane w zakładce Programy menu Start. Zostaniesz przeniesiony w "eksploratowaty" widok swojego menu. Tworząc nowe foldery (za pomocą menu Plik), możesz szybko poszufladkować elementy menu, grupując razem te, które są do siebie podobne. Jeśli zrobisz to rozsądnie, dostęp będzie z pewnością szybszy.

Jak doprowadzić do ładu menu Start w Windows 98?
Windows 95 schludnie porządkuje elementy w twoim menu Programy, umieszczając foldery na górze, a aplikacje - na dolę. Windows 98 jednak po prostu składuje wszystko, co się pojawi, na dole, ale umożliwia ci dokonanie własnoręcznej lustracji zawartości menu. Przejdź do menu Programy, a będziesz w stanie łatwo przemieszczać foldery, ładując na środek aplikacje, z których korzystasz najczęściej, a pozostałe narzędzie sytuując na górze i na dole. Możesz też przeciągnąć dany element poza menu, na pulpit, no i z pulpitu z powrotem do menu.

Tłum. Mariusz Turowski

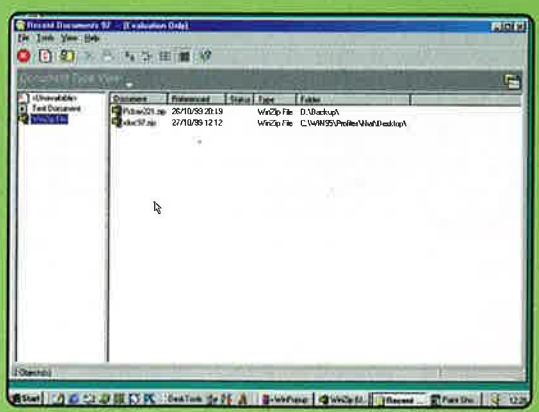
Naprzód!

- **Możesz szybko i łatwo dodać do menu Start Panele Kontrolne ułożone sąsiadująco, za pomocą programu TweakAll, opisywanego w poprzednim numerze CDA.**
- **Jeśli podoba ci się pomysł dostosowywania Windows do swoich potrzeb, odwiedź stronę internetową www.regedit.com i wykonaj poszukiwania dla Start menu.**
- **Wspaniałym sposobem, aby twoje menu Start było łatwiejsze do zarządzania, jest wybranie Start, Ustawienia, Pasek zadań, a następnie kliknięcie Pokaż małe ikony w menu Start.**
- **Możesz skonfigurować Pasek zadań, klikając prawym przyciskiem myszki na pusty obszar (gdzie nie ma żadnego przycisku dla jakiejś aplikacji) i wybierając Właściwości.**

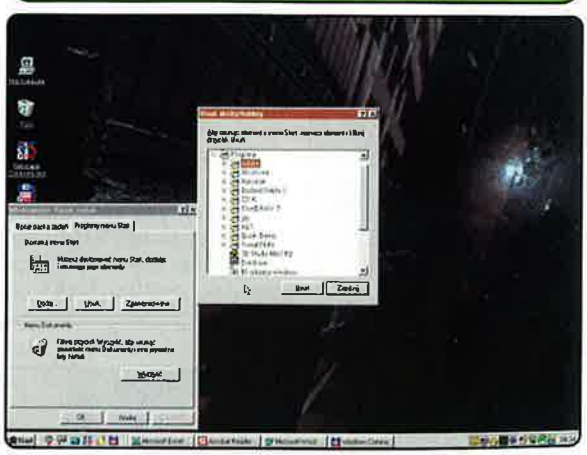
Posortuj swoje pliki

Narzędzie: Recent Documents 97
Sieć: www.smartcode.com

Opłata rejestracyjna: $20
Menu Dokumenty jest sprytnym pomysłem, choć nie zawsze dostarcza odpowiedniej ilości informacji dotyczących plików, których właśnie używasz. To narzędzie dodaje do menu Dokumenty aplikację, która porządkuje twoje aktualne pliki na wiele różnych sposobów, a nawet umożliwia pozbycie się skrótów do elementów, które już nie istnieją. Dopuszczając się małego oszustwa, możesz wprowadzić reguły wyłączania niektórych plików i namierzania tych, których naprawdę potrzebujesz. Jeśli w pewnym momencie zrozumiesz, że zbyt wiele czasu poświęcasz na skakanie od dokumentów do dokumentów pomiędzy różnymi aplikacjami, nasza propozycja stanie się dla ciebie warta wypróbowania.



Obecnie używane przez ciebie dokumenty mogą być podglądane pod względem rodzaju plików, a także daty ich utworzenia, rozmiaru i wielu innych informacji, bez łaski menu Start!



Rezultatem dania menu Start wolnej ręki może być całkowite zamieszanie i brak jakiejkolwiek logiki w zarządzaniu aplikacjami.

Komputer w pizzy

Z dostawą do domu

Nie, wasze oczy was nie zwodzą - to jest komputer zaprojektowany tak, aby mógł zmieścić się w pudełku od pizzy! Przedstawiamy Wam relację ze spotkania z gośćmi z KYZO, którzy upichcili w swoim laboratorium coś naprawdę specjalnego.

PizzaBox PC dowodzi, że nieporęczne obudowy z ostatniego sezonu nieubłaganie zmierzają na składowisko śmieci. Kolejny krok to pecet w pudełku od zapałek!

Ci z was, którzy kiedykolwiek oddawali się późnonocnym sesjom pecetowym, z pewnością są świadomi, jak szybko czas jest w stan ie gnać. To tak, jakby czas spędzony na obcowaniu z komputerem poruszał się po specjalnej osi, która kręci się o wiele szybciej niż ta rządząca normalną rzeczywistością. Może graliście w gry przez Internet lub próbowaliście rozwiązać zawiłości problemów programowania, ale prawie zawsze efekt jest ten sam - godziny przemknęły gdzieś w pustce, jest prawie północ i właśnie uświadomiłeś sobie, że nie masz nic do jedzenia. To moment, w którym zdajesz sobie sprawę z rzeczywistego powodu, dla którego Włosi wynaleźli pizzę. No bo w jakim lepszym celu to smakowite danie mogłoby zostać wymyślone niż po to, by zapełnić żołądki legionom wygłodniałych programistów, cierpiących na bezsenność? I co najlepsze - swoje jedzonko otrzymujesz w postaci dostawy prosto pod twoje drzwi. Oczywiście. Pizza tak naprawdę okazała się tak popularna wśród programistów, że obecnie na rynku zaczął pojawiać się software zwany "pizza-ware". "System" ten jest prawie kompatybilny z weteranem shareware, poza tym, że zamiast opłaty za software, jeśli ci się spodobał, wysyłasz do jego twórców kupony na Pizzę! Dowód, jeśli jeszcze takiego wymagasz, że pizza napędzała całą generację autorów programów komputerowych. To właśnie ten system pizzo-opłat zainspirował Jamesa Stevensa z KYZO Systems, aby stworzyć coś, co ochrzcił jako PizzaBox File Server. Po rzuceniu okiem na ofertę z głębokim rondlem, natychmiast uznaliśmy, że to doskonały temat do naszego kącika "Nie próbujcie tego w domu". Wybaczcie nam nasze serowe dygresje, jednak jeśli ktokolwiek chce zbudować w domu PPC (Pizza PC) z pewnością będzie miał do czynienia z jakimś dodatkiem do dużej Neapolitany.

Skontaktuj się z nami

Zrobiłeś ze swoim pecetem coś szalonego? Tak? W związku z tym bardzo chcielibyśmy się z tobą skontaktować! Wyślij do nas maila, na adres: nieprobuj@sitivershark.com.pl ze wszystkimi szczegółami, a może stanie się tak, że w następnej edycji "Nie próbuj tego w domu" będziesz ozdobą tych stron? Nie ociągaj się! Czekamy.

Ten facet może gołymi rękami rozerwać na strzępy komputer, jednocześnie szczerząc w uśmiechu kły. Zgroza.

Najwyraźniej podstawową zaletą budowania komputerów w pudełku po pizzy jest to, że można najpierw schrupać zawartość. Mniam, mniam.

Wyborna pizza

Dzieło Jamesa jest w rzeczywistości w pełni funkcjonalnym serwerem sieciowym, zmagazynowanym w pudełku po produkcie Pizza Hut. Uznaje on spokojnie, że jest to dość szalone, ale właśnie o to chodzi. Stworzył to po to, by ożywić swoją stronę sieciową (www.kyzo.com) i sprawić, by zwrócono trochę uwagi na jego firmę. I w tym sensie okazało się to totalnym sukcesem, jednak nie lekceważmy faktu, że jego PizzaBox File Server rzeczywiście działa i że pod wiekiem znajduje się kawał dość sprytnej technologii, między innymi pamięć CompactFlash. "Wydaje się nam, że jesteśmy obecnie jedyną firmą, która oferuje komercyjny serwer Linuxa działający z Flash-ROM, który mógłby używać kamery cyfrowej czy PDA", mówi James. "Nie rozpakowuje się do RAM-u lub nie instaluje się na twój twardy dysk - tak naprawdę uruchamia się z systemu pliku źródłowego w trybie tylko do odczytu". James pracuje dla KYZO, które projektuje i tworzy serwery Linuxowe. James jest odpowiedzialny za stronę programistyczną, a Malcolm Cartledge zajmuje się sprawami biznesowymi. Ich serwery są w zamyśle samowystarczalne, łatwe w użyciu oraz, przede wszystkim - silne. James rozwija temat: "KYZO powstało, ponieważ okazało się, że dobrze nam się z Malcolmem pracuje. Rozprowadzamy programy w CompactFlash z dodatkową płytką, aby pecet myślał, że CompactFlash to dysk twardy. Cały serwer systemu operacyjnego instaluje się we Flashu, więc Linux odpala się bezpośrednio.

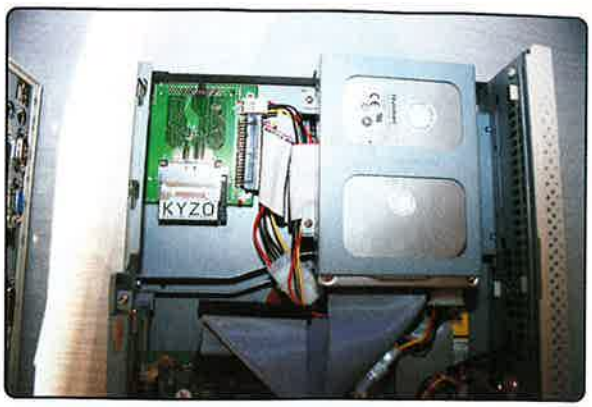
Masz dostęp do serwera Plik, Drukuj i CD po podłączeniu CompactFlasha do standardowego peceta. To naprawdę łatwe - wszystko jest na swoim miejscu i działa w mgnieniu oka". Serwer plików PizzaBox Jamesa ukazuje też w miły sposób to, jak serwer z działającym na nim softwarem CompactFlash może być bardzo drobny, w porównaniu do bardziej konwencjonalnych modeli. Ale czy to rzeczywiście spełnia swoje zadanie? Zdecydowanie tak! Odpala system operacyjny Linuxa na 8Mb, przemysłowym twardzielu pecetowym.z Flashem zwanym Disk-on-chip M-Systems". Niestety, nie wydaje się, żeby była to najpotężniejsza maszyna. James zgadza się: "Posiada procesor 486 z 8Mb RAM-u oraz kartę sieciową NE2000. Musieliśmy wybrać CPU, który nie nagrzewa się za bardzo, ponieważ pudełko od pizzy jest zaprojektowane tak, aby utrzymywać ciepło, a nie pozwalać mu uciekać na zewnątrz. 486-tka, którą mamy, nie potrzebuje wiatraczka, ale zainstalowaliśmy jeden, ze względu na izolację".

Geniusz

Jak się okazało, James ma za sobą długie doświadczenie z komputerami. "Siedzę w tym od 15 roku życia, gdy moja szkoła pokazała mi swój 380-Z (oparta na Z80 maszyna z RML) - teraz mam 33 lata". Zdecydowanie posiada on specjalny dar do obcowania z komputerami. "Sądzę, że mój wyjątkowy talent polega na tym, że jestem w stanie łatwo zrozumieć od razu struktury systemów. Oznacza to, że potrafię zaprojektować cały system operacyjny i bez problemu śledzić, jak różne części zachodzą na siebie. Amerykański profesor Tom West myśli, że to jest związane z moją dysleksją, napisał on kilka książek na ten temat, łącznie z materiałem, który dostarczyłem mu sam". Przestań, James, zaczynasz gadać jak Bill Gates! "Jest mi to dość trudno wyjaśnić, jednocześnie nie sprawiając wrażenia, że jestem nawiedzony lub próżny. Wiem, że posiadam talenty komputerowe, których nie spotykam zbyt często u swoich kolegów. Jestem w stanie ukończyć pracę w części czasu, którego normalnie potrzebowałby ktoś inny, jednocześnie na poziomie dokładności i jakości, której trudno by oczekiwać od tej osoby. Zdaje mi się, że jest tak, ponieważ rozumiem, jak współdziałają różne elementy bez konieczności analizy całości krok po kroku. Mogę cały czas proponować rozwiązania problemów IT. Gdy tylko otrzymuję zadanie do wykonania, zaczynam składać do siebie części, które mogą się okazać konieczne do znalezienia rozwiązania, przywołując każdy odpowiedni aspekt mojego doświadczenia". Teraz to już na pewno gada jak Jego Billowatość! Pamiętajcie, jeśli James zmierza do utworzenia wielonarodowego konglomeratu wartego miliardy dolarów w ciągu kilku lat, czytaliście o nim po raz pierwszy w naszym piśmie!

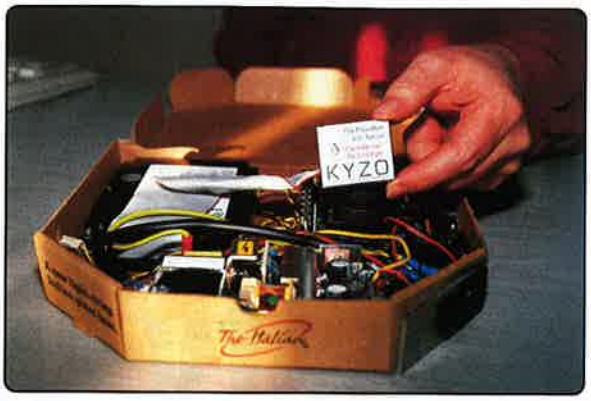
Dostawa online

Serwer PizzaBox po raz pierwszy zdobył sławę, gdy James opublikował kilka jego zdjęć na swojej stronie w Sieci. "Otrzymaliśmy potężny odzew - około 20.000 odwiedzin dziennie - najwięcej było 50.000 osób jednego dnia". Wydaje się, że serwer plików PizzaBox trafił w akord w przypadku masy użytkowników Linuxa, tak że James regularnie otrzymuje prośby z całego świata dotyczące możliwości zakupu tej maszyny. "To prawda, wiele razy tak się stało, zwłaszcza podczas Linux Expo, na którym byliśmy. Także szkoła w Newadzie, która pracuje z bezpłatną wersją demonstracyjną, obiecała zbudować coś takiego w puszce od herbatników i przesłać zdjęcie". Cóż, mówi się, że naśladownictwo to najwyższa forma pochlebstwa. Można ściągnąć software dla serwera za darmo ze strony KYZO. "Jak dotąd mamy zainstalowanych około 50 zarejestrowanych serwerów na całym świecie i na razie poinformowano nas jedynie o dwóch błędach w systemie. Naszych serwerów używają nawet Goddard Space Flight Centre (GSFC) z NASA oraz Jet Propulsion Laboratories (JPL), również z NASA. Dyspo-



Jak widzicie, serwery plików KYZO działają również w konwencjonalnych obudowach - niekoniecznie muszą tłoczyć się w pudle po pizzy.

nujemy jedynie dokładnymi nazwiskami ludzi, którzy zarejestrowali oprogramowanie - o wiele więcej ściągnęło je, ale nie zarejestrowało". A więc, oprócz tego, że mają stać się twórcami drugiego Microsofta, czy James i Malcolm mają na horyzoncie jakieś inne



"Chwilka - zamówiliśmy Pepperoni z dodatkowym serem,... i bez chip(s)ów! A co tutaj robią wszystkie te obwody?

cele, które chcieliby osiągnąć? "Jesteśmy dla ciebie dziwni?" - dowcipkuje James. "Biorąc pod uwagę zainteresowanie, które wywołała PizzaBox, musimy pomyśleć o czymś, co tak naprawdę jest poważnym aspektem tego systemu. Wierzymy, że istnieje rynek dla przenośnych serwerów plikowych i zaczynamy badania w tym kierunku. PizzaBox była pierwszym prototypem. Jak na razie jest za duża, a hordware, który może sprawić, że się skurczy jest jeszcze za drogi, ale wciąż poszukujemy". Cóż, życzymy Jamesowi i Malcolmowi powodzenia w ich staraniach i w ich wszystkich przyszłych przedsięwzięciach. Wszystko jest jasne - jeśli stworzą coś podobnie odlotowego, z pewnością stanie się to tematem dla tej rubryki naszego pisma. Jeśli chcecie się dowiedzieć czegoś więcej na temat KYZO, wycelujcie przeglądarkę internetową na www.kyzo.com.

Serwer plików PizzaBox robi rewolucyjny użytek z pamięci Flash, z której uruchamia Linuxa.

Tłum. Mariusz Turowski

Rzut oka pod wieko serwera plików PizzaBox.

Port, szeregowe zasilanie, wejście sieciowe, łącze do monitora, port PS2 dla myszki - macie tu wszystko!

Roboty wokół nas

Wygodne życie

Już masz po dziurki w nosie pstrykania kontaktów, krzątania się, drobnych prac, czyhania na włamywaczy? Z małą pomocą peceta twój dom zadba sam o siebie.

Oglądasz tiwi z wyłączonymi światłami. Nagle dzwoni telefon. A ktoś dobija się do drzwi wejściowych. Rzucasz się w jedną stronę po pilota i w drugą do telefonu, potykasz się o przedłużacz, jak długi rozkładasz się na podłodze. Telefon już nie dzwoni. Jednak dzwonek u drzwi - jak najbardziej. Wygrzebujesz się z plątaniny kabli, wstajesz, otrzepujesz się. Idziesz na ślepo w poszukiwaniu światła. Nie możesz znaleźć kontaktu, ale w końcu udaje ci się dotrzeć do drzwi wejściowych. "Czy jest pan zainteresowany zakupem domowego zestawu do automatyzacji?" - pyta facet stojący na ganku.

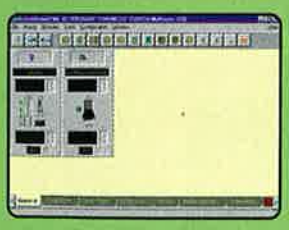
Automatyzacja domowa to generalnie coś, co dotyczy sprawienia, żeby wszystko zaczynało działać. I przestawało. Może ci się wydawać, że to nic genialnego, ale w takim wypadku nie jesteś kimś, komu może spodobać się, że w momencie, gdy wchodzi się do przedpokoju, światła automatycznie zapalają się. Kimś, kto budzi się, aby natychmiast sięgnąć po filiżankę ze świeżo zaparzoną kawą. Jesteś kimś, kto nie może zgasić świateł, siedząc na sofie czy wyłączyć wszystkiego, wychodząc z pokoju lub włączyć wideo za pomocą telefonu. W skrócie - jesteś kimś, kto potrzebuje bardziej inteligentnego domu.

To może być prostsze niż rozprowadzanie emulsji i tańsze niż dywan od ściany do ściany.

To nie takie trudne

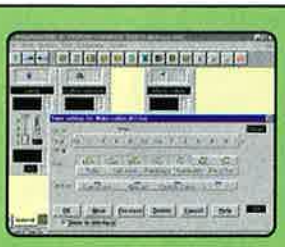
Pewnie myślisz sobie, że automatyzacja jest skomplikowana, droga i wcale nie aż taka potrzebna. W rzeczywistości może ona być łatwiejsza niż rozprowadzanie emulsji i tańsza niż dywan od ściany do ściany. Rzeczywiście, nie jest to twoje egzystencjalne być albo nie być, nie ułatwi ci też z pewnością wniknięcia w odwieczne tajemnice kosmosu i energii, ale może znacznie uprzyjemnić ci życie. Podstawowe domowe systemy automatyczne pracują z wykorzystaniem twojej już istniejącej instalacji elektrycznej, a zatem nie będziesz musiał rozpruwać ścian lub zdzierać podłóg. Instalowanie to nic innego tylko podłączanie modułów kontrolnych do

Roboty ludziom



1. W skład pakietu Take Control (opis - patrz dalej) wchodzi egzemplarz ActiveHome. Aby włączyć światła lub urządzenia domowe, po prostu kliknij przyciski na ekranie.

2. Jeśli chcesz, żeby kawa była parzona automatycznie, musisz stworzyć małe makro. To powyżej włącza ekspres do kawy, a następnie znowu go wyłącza godzinę później.

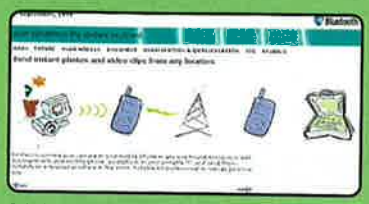


3. Musisz nakazać ActiveHome, kiedy ma uruchamiać makro - w naszym wypadku w dni powszednie o 7 rano. Wybierz w opcji Interfejsu Store, aby działał nawet, jeśli masz wyłączony komputer.

Niebieskozęby

X10 istnieje już od około 20 lat, ale nie znaczy to, że jest to jedyne rozwiązanie w przypadku domowej automatyki. Ericsson, Nokia, Intel, IBM i Toshiba opracowały przebiegły plan...

Zaletą systemu X10 jest to, że używa on istniejącej instalacji. Ale co wtedy, jeśli w ogóle nie potrzebujesz przewodów? To właśnie kryje się za Bluetooth, nową technologią, która tworzy sieć z wykorzystaniem połączenia radiowego o krótkim zasięgu. Na pomysł wpadł Ericsson, a nazwa pochodzi od żyjącego w 10 wieku króla skandynawskiego (naprawdę). Niebieskozęby (z angielska Bluetooth, i tak oficjalnie nazywa się ten standard) umożliwia telefonom komórkowym, komputerom, drukarkom i innym gadżetom wzajemne komunikowanie się. Za pomocą interfejsów radiowych, urządzenia same z siebie tworzą małe sieci - siateczki - kiedy zbliżą się na odległość ok. 10 m od siebie. Oznacza to, na przykład, że kiedy przedstawiciel handlowy wróci ze swojego objazdu punktów sprzedaży, jego laptop automatycznie przywita się z jego drukarką i wyśle plik dokumentów do druku. Jak na razie nie wiadomo, o co chodzi, ale kiedy tylko przyjdzie czas na takie rozwiązanie, technologia ta z pewnością zawita w twoim domu. Kiedy wtaczasz się przez drzwi wejściowe do domu, wyposażona w Bluetooth pralka może wysłać wiadomość do twojego komputera kieszonkowego, przypominając ci, że twoje wilgotne koszule leżą odwirowane w bębnie od trzech dni. Zrozpaczone urządzenie może nawet poprosić telefon, aby zadzwonił na twoją komórkę. Inna rzecz, o której musisz wiedzieć - zamrażarka sprawi, że pomkniesz do domu, aby zjeść gwałtownie topniejące lody.



Odkryj, co jeszcze Niebieskozęby będzie w stanie dla ciebie zrobić na: www.bluetooth.com.

gniazdek w ścianach, a następnie przyłączanie do modułów danych urządzeń. Jeśli jesteś bardziej ambitny, możesz w końcu potrzebować śrubokręta, ale możesz zacząć od czegoś małego i stopniowo rozbudowywać system, aż osiągnie zawrotne rozmiary. Oczywiście taka opcja oznacza też mniej poważne jednorazowe nadwyrężenie domowego budżetu. Może ci się udać osiągnąć już coś i za ok. 500 zł, choć będziesz miał więcej zabawy, jeśli stać cię choć na drugie tyle. Jeśli dasz się wciągnąć, wydasz więcej, ale z pewnością nigdy nie będziesz potrzebował fortuny mierzonej Billo-Gateso-jednostkami, aby stworzyć dom w stylu pałacu high-tech, który sam Bill Gates sobie funduje. Dlaczego miałbyś sobie w ogóle zawracać tym głowę? Przede wszystkim, dlatego, że jesteś leniwy. Oczywiście, że możesz iść na górę i włączyć całą elektrykę, ale czy nie powinno to się robić samo? System domowej automatyki pomoże ci oszczędzać, wyłączając urządzenia w środku nocy, czy też poprawi twoje bezpieczeństwo. Włączanie świateł, kiedy cię nie ma w domu z pewnością podziała jak straszak na Janka Rabusia, a systemy alarmowe mogą skutecznie zniechęcić go do twojej własności.

Jak to działa?

Najłatwiejszy sposób zautomatyzowania swojego domu to posłużenie się Powerline Carrier Technology, znaną inaczej, z jakichś skomplikowanych czy nudnych powodów, jako X10. System X10 nadaje sygnały za pośrednictwem twojej istniejącej instalacji elektrycznej, składa się on z dwóch głównych elementów: kontrolera, który wysyła sygnały włączenia/wyłączenia i jednego lub więcej modułów, które przełączają gniazdka w chwili otrzymania sygnału. Kontroler to mózg systemu. Potrzebujesz zawsze tylko jednego, choć możesz posiadać kilka. Niektóre po prostu włączasz do ściany i za pomocą wbudowanego kontrolera czasowego uruchamiają twój dom, inne łączą się z twoim komputerem, umożliwiając ci programowanie skomplikowanych sekwencji włączania i wyłączania. Możesz też postarać się o piloty, które będą wysyłały twoje komendy do jednostek umocowanych na ścianach, posługując się raczej falami radiowymi, a nie podczerwienią, abyś nie musiał celować w ściśle określonym kierunku. Również tak długo, jak znajdujesz się w zasięgu odbiornika (przeważnie 30 metrów), nie musisz nawet przebywać wewnątrz domu. Choć nie musisz posiadać komputera, można wiele powiedzieć na temat połączenia kontrolera z twoim pecetem. Sprawia to, że łatwiej jest rozplanować wydarzenia, ponieważ masz do dyspozycji duży kolorowy monitor, zamiast skromnego miniaturowego wyświetlacza LCD. Możesz też nadzorować swój dom przez Internet, a nawet komunikować się z nim za pośrednictwem e-maila. Moduły wykonują odpowiedzialną pracę i dla każdego urządzenia, które chcesz kontrolować potrzebujesz jednego modułu. Są dwa główne rodzaje modułów: lampowe, które są wyposażone we wbudowane regulatory oświetlenia oraz moduły do urządzeń, które są po prostu odpowiedzialne za włączanie i wyłączanie. Modułów lampowych możesz używać jedynie do lamp ze standardowymi żarzącymi się żarówkami, podczas gdy modułów do urządzeń możesz używać w przypadku większości rzeczy, włączając w to lampy, jeśli nie troszczysz się o ich przyciemnianie. Obydwa typy modułów zwykle włącza się do gniazdka elektrycznego, choć istnieją też moduły lampowe, które zastępują standardowe kontakty ścienne. W takim wypadku będziesz jednak potrzebował śrubokręta. Inne rzeczy, które powinieneś wiedzieć, to jedynie fakt, że każdy moduł jest identyfikowany za pomocą kodu domowego (od A do P) oraz numeru jednostki (od 1 do 16). Jeśli chcesz, aby dwa urządzenia działały razem, możesz nadać ich modułom ten sam numer. Kody domowe są przydatne, jeśli na tej samej ulicy więcej rodzin posiada system X10. Jeśli tylko zostaną wybrane inne kody, nie zdarzy się tak, żeby ktoś wyłączył komuś innemu na przykład światło. Skomplikowane? To się niczym nie różni od ustawienia twoich dzieci przy wtyczkach ściennych i rozkazania im, by włączały i wyłączały prąd w określony wcze-

Włączenie świateł, gdy znajdujesz się poza domem, odstraszy Janka Rabusia.

Inteligentne AGD

Urządzenia kuchenne mogą się coraz bardziej udoskonalać. Procesory i podatność na słynny Y2K już nie wystarczą.

• Samsung pracuje nad inteligentną kuchenką mikrofalową, która będzie odczytywała z opakowania z gotowym jedzeniem kod kreskowy, następnie ustawiała poziom zasilania i przygotowywała posiłek. Będzie mogła też włączać alarm, jeśli w przygotowywanym daniu znajdzie się składnik, na który jesteś uczulony, lub którego po prostu nie lubisz. W swoim czasie powstaną modele pakujące sałatkę, gdy twój obiad będzie przeterminowany, z za dużą ilością tłuszczu lub niewystarczająco odżywczy.
Status: prototyp
Więcej: www.sosimple.com

• Electrolux proponuje, aby przytwierdzić komputer na drzwiach lodówki. Zamiast używania przyklejanych karteczek czy ozdobnych magnesików, będziesz nagrywał wiadomości za pomocą wbudowanej kamery. Będzie on też podłączony do Sieci, więc spokojnie zamówisz on-line artykuły spożywcze. Cyfrowa książka kucharska pozwoli ci przygotować posiłek złożony z dwóch porów i kawałka sera. W końcu lodówka będzie katalogowała swoją zawartość.
Status: prototyp
Więcej: www.electrolux.co.uk/screenfridge

Monitor lodówkowy - nowatorskie, ale nie posiada tego figlarnego potencjału, którym mogły się cechować jedynie te kolorowe magnetyczne literki.

• Pewnie jeszcze o tym nie wiesz, ale rzeczą, której najbardziej potrzebujesz jest kosz na śmieci, który odczytuje kody kreskowe, gdy wyrzucasz rzeczy, następnie drukuje listę zakupów. Nie udało nam się znaleźć obecnie żadnych modeli w sklepach, ale możesz wykonać coś takiego sam, wykorzystując tani czytnik kodów kreskowych. Najlepiej, jak się postarasz też o bazę danych kodów z pobliskiego sklepu, ponieważ w przeciwnym wypadku będziesz musiał wpisywać wszystkie szczegóły za każdym razem, gdy będziesz pozbywać się nowego produktu.
Status: zrób to sam
Więcej: na przykład www.icepick.com

Roboty z wykopem

Włączanie odkurzacza za pomocą komputera może jest ok., ale kto będzie go pchał po podłodze?

Robopiesek Aibo
Cena: $2,500
Producent: Sony
Szczegóły: www.world.sony.com/robot/top.html
Szczeniak Sony obserwuje świat za pomocą kamery wideo, słyszy dźwięki, dzięki wbudowanym mikrofonom i odczuwa za pośrednictwem sensorów. Aibo posiada swój własny umysł i działa autonomicznie, choć możesz przywołać go do nogi za pośrednictwem pilota. Pierwszy miot był osiągalny jedynie przez Internet w Stanach i Japonii i został natychmiast wykupiony.

Roboprzyjaciel: R100
Cena nieznana
Producent: NEC
Szczegóły: www.incx.nec.co.jp/robot
Prototyp osobistego robota firmy Nec jest zaprojektowany tak, aby cię rozpoznawać, słuchać twoich poleceń i odpowiadać. Może kontrolować urządzenia, nagrywać wiadomości wideo dla określonych osób lub wyświetlać na ekranie twojego telewizora Internet. Nec uważa, że pewnego dnia będzie on w stanie pilnować dzieci, opiekować się chorymi i pomagać starszym.

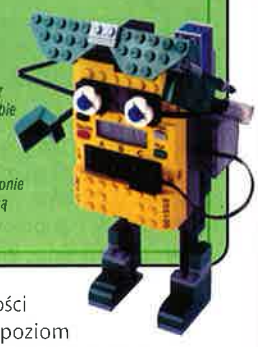
Robokosiarki: Auto Mower i Solar Mower
£1,175 oraz £1,699
Producent: Husqvarna
Szczegóły: www.international.husqvarna.com
Kiedy już ogrodzisz go zasilanymi słonecznie kablami, Solar Mower zacznie baraszkować po twoim trawniku, dowolnie się przetaczając tam i z powrotem, robiąc sianokosy. Ścięta trawa wyrzucana jest na trawnik, więc nie będziesz musiał go opróżniać. Auto Mower to nowsza wersja, która się sama ładuje.

Robokamerdyner: Cye
$695
Producent: Probotics
Szczegóły: www.personalrobots.com
Jest inteligentny, posiada kółka, wydaje dźwięki... dodaj jeszcze tylko kosz na śmieci, a otrzymasz R2-D2. Cye nie robi zbyt wiele pożytecznych rzeczy, ale możesz go wysłać na drugi koniec pokoju z przyczepą pełną drinków lub sprawić, żeby holował odkurzacz. Jednak nie możesz go używać w Europie, ponieważ jego radio nie działa na dozwolonej częstotliwości. Psiakość.

Roboodkurzacz
cena nieznana
Producent: Electrolux
Szczegóły: www3.electrolux.se/robot/intro.html
Prototyp Electroluxa, podobnie jak Solar Mower, spaceruje po twoim dywanie, ale trudniej go zbudować, bo może on wyrzucać kurz z powrotem na dywan, zamiast połykać. Nie ma wzmianki o tym, kiedy można go oczekiwać w sklepach.

Robokosiarka: RoboMow
£1299
Producent: Friendly Machines
Szczegóły: www.friendlymachines.com/uk
RoboMow jest podobny do Auto Mowera, ale nie jest niezależny. Powinieneś rzucić na niego od czasu do czasu okiem ze swojego leżaka, musisz go też sam ładować. Jeśli chodzi o zalety - kosi w liniach prostych, dając ci paskowany, a nie losowo "pogryziony" trawnik.

Wykonaj sam: Mindstorms
£160
Producent: Lego
Szczegóły: www.legomindstorms.com
Roboty komercyjne są nieprzystępne z tych czy innych powodów? Zrób je sobie sam za pomocą mikrokomputerów, czujników, silniczków, przekładni i plastikowych klocków Lego. Stwórz programy na swojego peceta, a następnie załaduj je do umysłu robota za pomocą nadajnika na podczerwień.



śniej sposób, kiedy na nie krzykniesz. Korzyść z używania X10 jest taka, że nie zostaniesz oskarżony o to, że robisz z dzieci kontakty, podczas gdy powinny one być w tym czasie w szkole. Poza tym moduły X10 są tańsze niż dzieci.

Bardziej sprytny

Włączyłeś światła, wyłączyłeś je. Uruchomiłeś rano ekspres do kawy (po napełnieniu go poprzedniej nocy). Przebiegłeś dom kilka razy, sprawdzając, czy wszystko działa. No i co teraz? Problem z podstawowym systemem X10 polega na tym, że trzeba włączać i wyłączać wszystkie te urządzenia - nie jest to superużyteczne. Ponadto wiele nowoczesnych urządzeń domowych nie polubi tego, gdy będziesz grzebał w ich połączeniach elektrycznych. Na przykład wyłącz wieżę, a po włączeniu na pewno nie będzie dalej odtwarzany twój ulubiony kawałek - prawdopodobnie po prostu będzie sterczał, wycelowując buntowniczo w ciebie ten nudny jarzący się zegar. Oczywiście - potrzebujesz jakiegoś bardziej wyrafinowanego sprzętu. Telewizor, wideo, hi-fi mogą być kontrolowane za pomocą nadajnika na podczerwień, który naśladuje twojego zwykłego pilota. Łatwe (choć dość kosztowne - ok. 1.000 zł) rozwiązanie to HomeVision, kontroler X10, który również wysyła i odbiera podczerwień. Inna możliwość to PC Remote (za ok. 300 zł), nadajnik na podczerwień, który łączy się z twoim pecetem. Jednak nie jest go tak łatwo zintegrować z twoim systemem jak HomeVision. Wykrywacze ruchu i czujniki światła/ciemności to skok na kolejny poziom wyrafinowania. Zamiast czekać na rozkaz, twój dom może sam zauważyć, że zbliżasz się do drzwi z tygodniowymi zakupami i automatycznie włączy światła. Możesz też włączyć do systemu dzwonek do drzwi, aby w momencie, gdy ktoś stoi u drzwi i dzwoni, pojawiło się tam światło. Za pomocą czujników temperatury możesz kontrolować ogrzewanie i zainstalować wszelkiego rodzaju urządzenia bezpieczeństwa, które reagują na niepokojące zjawiska na zewnątrz domu. Jeśli spędziłeś zbyt dużo czasu na oglądaniu Star Trek, może zechcesz pogadać ze swoim domem. Ponieważ jednak ściany tak naprawdę nie mają uszu, oznacza to zainstalowanie wszędzie mikrofonów i nakarmienie określonymi zwrotami twojego peceta. Pilot może nie jest aż tak ekstra, ale sprawia na pewno mniej kłopotów.

Nabywco uważaj

Ceny na amerykańskich stronach "automatyzacyjnych" sprawią, że zachce ci się płakać. Tam wszystko jest o wiele, wiele tańsze niż w Europie. Jednak oczywiście wszystko, co tam znajdziesz, jest zaprojektowane do używania w ich dziwnym systemie zasilania (110V), a więc tutaj nie zadziałają. Poza tym są dwie inne pułapki czyhające na sieciowych konsumentów: cokolwiek będziesz chciał podłączyć do sieci telefonicznej, musi to posiadać odpowiedni atest, a każde urządzenie kontrolowane drogą radiową musi używać legalnej częstotliwości. Zrobisz tu coś nie tak, a kłopoty masz jak w banku.

Sieciozyski

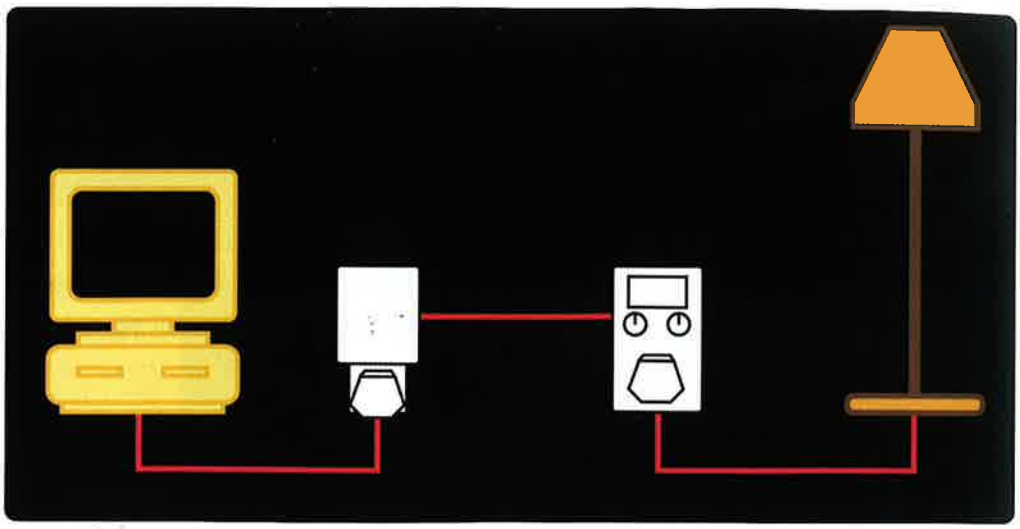
1. HomeSeer umożliwia ci kontrolowanie modułów X10 za pomocą komputera. Możesz włączać i wyłączać urządzenia o określonych wcześniej godzinach, albo gdy pojawią się określone warunki.

2. Jest tam też również interfejs sieciowy. Jeśli twój komputer jest na stałe podłączony do Internetu, możesz "uruchomić" swój dom z każdego komputera z dostępem do Sieci.

Naprawdę zdalny

Kiedy już udało ci się zastosować w swoim domu wszystkie rozwiązania, o których mówiliśmy powyżej, nie będziesz już nigdy musiał brukać swoich rąk dotykaniem przełączników. Jednak tak naprawdę nie osiągnąłeś prawdziwej zdalnej kontroli nad wszystkimi urządzeniami, ponieważ musisz wciąż wtedy przebywać w (lub w pobliżu) swojego domostwa lub polegać na kontrolerach czasowych, lub czujnikach. Istnieje też odwieczny problem światła w lodówce: skąd wiesz, że wszystko rzeczywiście włącza i wyłącza się grzecznie, skoro nie siedzisz tam i sam tego nie widzisz? Jakimś rozwiązaniem może być podłączenie całego systemu do Internetu, skąd po podłączeniu będziesz mógł nad nim czuwać nawet z odległości. Nie jest to takie trudne, jak się wydaje, ponieważ takie programy jak HomeSeer z Keware (około 150 zł) troszczą się o wszystkie techniczne szczegóły. Ustawia on serwer sieciowy na twoim pececie i tworzy stronę internetową, która umożliwia ci kontrolowanie twoich modułów z jakiegokolwiek komputera w Sieci. System haseł uniemożliwia komuś nieupoważnionemu włączenie ci w domu wszystkich świateł w środku nocy. Łyżką dziegciu w tej beczułce z miodem domowej automatyzacji jest to, że w tym przypadku musisz posiadać stałe połączenie z Netem, co nie jest przecież najtańsze. Jedną z alternatyw jest uruchamianie zdarzeń za pomocą e-maila, w którym to przypadku twój pecet musi wskakiwać w tryb online na kilka sekund, co pół godziny i ściągać nowe instrukcje. Innym rozwiązaniem może być dzwonienie do twojej maszyny za pomocą programu do zdalnej kontroli, takiego jak pcAnywhere. Najprostsze będzie zrezygnowanie z peceta na rzecz terminala telefonicznego - kontroler X10, który reaguje na brzęczenia z telefonu tonowego. Wtedy możesz "uruchamiać" swój dom zdalnie, dzwoniąc tam i wprowadzając numer modułu oraz kody włączenia i wyłączenia. Nie jest to tak przyjazne dla użytkownika, jak rozwiązanie oparte na komputerze, ale jest o wiele bardziej elastyczne, ponieważ możesz kontaktować się ze swoim domem praktycznie z każdego telefonu. Niestety, i tutaj to jabłuszko jest trochę obtłuczone. Obecnie gotowe terminale nie są homologowane, więc nie będziesz ich mógł używać legalnie. Jest to oczywiście zaniedbanie, które wkrótce powinno zostać załatwione. Poza tym połączenia internetowe w niedalekiej przyszłości również będą tańsze, zatem będziesz mógł się łączyć ze swoim domem w sposób najwygodniejszy dla ciebie. W międzyczasie oczywiście potrzebujesz tylko kontrolera i odpowiedniej ilości modułów. Oraz paru urządzeń, które chcesz zautomatyzować. W zasadzie, bez żadnego wysiłku, nie będziesz musiał się już wysilać (prawie) przy zarządzaniu swoim domem - i chyba o to chodzi?

Tłum. Mariusz Turowski



Podstawowy system X10 działa w następujący sposób. Komputer jest podłączony do kontrolera, który jest włożony do głównego gniazdka. Wszędzie w domu znajdują się moduły, które również są w obwodzie. Światła lub urządzenia podłączone do modułów. Aby włączyć światło, posługujesz się programem, takim jak ActiveHome czy HomeSeer, aby wysłać polecenie do kontrolera, który przesyła sygnał przez instalację elektryczną. Odpowiednie moduły reagują na sygnał i włączają światło.

Trzymaj wszystko w garści

Oto zestaw do domowej automatyzacji, który pozwoli ci włączać i wyłączać poszczególne rzeczy za pomocą komputera. Za cenę ok. 600 zł. Otrzymujesz software, kontroler za pośrednictwem którego połączysz peceta, moduł w lampie oraz moduł urządzenia - wystarczy, by "zautomatyzować" światło i jeszcze jedną, inną rzecz. Jednostki te są kompatybilne z X10, więc instalacja to właściwie przyjemność. Po prostu przyłącz kontroler blisko swojego komputera i podłącz go do portu szeregowego, następnie dołącz moduły do głównych gniazdek gdziekolwiek w domu. Moduły można kontrolować z peceta, dzięki czemu będziesz w stanie włączać czajnik lub ściemniać lampę po kliknięciu przełączników na ekranie. Możesz też tworzyć makra, które będą "zarządzały" podłączonymi urządzeniami w określonych chwilach. Nie ma tu mowy o programowaniu, poza tym, gdy skończysz pracę, możesz wyłączyć komputer. Polecenia zostają załadowane do kontrolera, który działa niezależnie. Włączanie i wyłączanie wszystkiego za pomocą komputera to fajna zabawa, ale gdy masz dwa moduły nie potrzebujesz aż takiego poziomu wyrachowania. Pakiet pięciomodułowy za około 800 zł to z pewnością bardziej kusząca propozycja, ponieważ zacząłbyś wtedy doceniać prawdziwe możliwości kontrolera. Mimo to wcześniejsza propozycja całkowicie wystarcza jako delikatne wprowadzenie do całego systemu X10.

Świetny zestaw dla początkujących, ale prawdopodobnie będziesz musiał mieć więcej modułów

Dostawcy, informacje i kontakt

Automated Home
www.automatedhome.co.uk
Strona poświęcona automatyzacji z nowościami na temat produktów i z masą linków do innych stron.

Keware Technologies
www.keware.com
Program HomeSeer, który umożliwi ci kontrolowanie systemu X10 za pomocą komputera lub za pośrednictwem Sieci.

Let's Automate
www.letsautomate.com
Sklep internetowy z "artykułami automatyzacyjnymi", w sprzedaży między innymi HomeVision i PC Remote.

Symantec
http://www.symantec.com/region/pl/product/pcanywhere/
Program do zdalnej pracy z komputerem pcAnywhere.

X10
www.x10.com
Amerykański producent urządzeń X10 oraz programu ActiveHome do kontrolowania systemu.

Procesory

Przewodnik kosmicznego małpiszona

Chipy, CPU, procesory. Te małe komputerowe mózgi, które pozwalają ci wklepywać literki i grać w Unreala - one z pewnością mają coś wspólnego z magią, duchami czy czymś takim, ponieważ zdaje się, że tak naprawdę nikt ich nie rozumie. Nikt. No, może poza kosmiczno-małpowatym terminatorem.

Procesory to nieuchwytne zwierzaki, którym przyporządkowano żargon przyprawiający o ból głowy - szybkość zegara, mikrony, sockety i sloty. Występują nawet brodate stworzenia, które podejmują się nadmiarowego zadania dodatkowego namieszania nam w głowach, krzycząc o takich słowach jak "półprzewodnik" tam, gdzie spokojnie wystarczyłoby "chip". Nasz małpiszon prędzej by wydrapał sobie oczy i ożenił się z pawianem niż ściemniał wam na temat, jak działają procesory i dokładnie jak są one zrobione. Ale nie zaszkodzi wam wiedza na temat, jakie rodzaje chipów są dostępne, jakie specjalne cechy praktykują i jak wpływają na was i wasze pecety. Chyba mam rację? Oczywiście - znajomość tego zawsze się przyda. Po pierwsze, ktokolwiek powie, że nasz małpiszon upraszcza sprawę, twierdząc, że procesor to "rozum" jego komputera, niech pocałuje go w to coś czerwone z tyłu i wyskubie mu wszystkie pchły. Ponieważ tym jest dokładnie procesor. Komputery to wszystko to, co jest związane z zerami i jedynkami, a obliczenia, które sprawiają, że możesz cieszyć się swoimi grami i aplikacjami są wykonywane właśnie przez CPU. Posiadanie wielkiego procesora to podstawa, ponieważ dodawanie więcej RAM-u czy wymiana twardego dysku na szybszy, podczas gdy procesor temu nie podoła, to tak jakby próby zwiększenie szybkości samochodu za pomocą operacji dodawania większej ilości kół. To najważniejsza z rzeczy przymocowanych do twojej płyty głównej. Najwięksi producenci procesorów to Intel, AMD, Motorola oraz IBM, żeby nie wdawać się zbyt mocno w szczegóły, mamy trzy główne cechy, które odróżniają jeden procesor od drugiego. Po pierwsze, i chyba najważniejsze, szybkość zegara, choć istnieje wiele innych czynników decydujących o tym, jak szybko działa chip - jak architektura czy sposób, w jaki jest on wykonany, czy wielkość pamięci podręcznej - to najłatwiejszy wyznacznik, którym należy się kierować przy zakupie nowego komputera. Mierzona w megahercach (MHz), szybkość zegara definiuje, ile instrukcji na sekundę procesor może łyknąć, ogólnie, im większa jest to liczba, tym lepiej. Możesz traktować to, co jest poniżej 300MHz jako coś (lichego) na przystawkę i wszystko pozostałe powyżej 500MHz jako wspaniałą ucztę. Cóż - łatwiejsze to niż karmienie małpek orzeszkami.

Rozprawa z żargonem

Zrozumienie małpy przeważnie jest trudne, ale kiedy małpa kosmiczna zaczyna wyrzucać z siebie zagmatwany żargon i długie terminy techniczne, wielu z was zaczyna rozglądać się za najbliższą sadzawką, w której ma się ochotę utopić. Z procesorami kojarzone jest dziwaczne słownictwo i skomplikowany język. Poniżej macie nasze wskazówki na temat, jak to rozumieć.

Bus
Magistrala
Wewnętrzna szyna jest skomplikowaną siecią małych przewodów i ścieżek, które łączą wszystkie komponenty peceta z CPU i z główną pamięcią. Wszystkie szyny składają się z dwóch części - szyny adresowej i szyny danych. Ta druga przenosi aktualne dane, a ta pierwsza mówi nośnikom, gdzie powinny iść. To, jak szybko "chodzi" szyna, wpływa na szybkość twojego komputera. Zatem kiedy kupujesz nowy komputer, upewnij się, że płyta główna zawiera szybką szynę. Najnowsze modele powinny działać z szyną 133MHz.

Clock speed
Szybkość zegara
Zwana też częstotliwością zegara. Określa to, z jak wieloma instrukcjami (możesz sobie wyobrazić, że chodzi tu o myśli, jeśli tak wolisz) chip może się zmierzyć w każdej sekundzie. CPU potrzebuje konkretnej ilości taktów zegara (lub cykli zegara), aby wykonać każdą instrukcję. Jeden MHz oznacza 1 milion cyklów na sekundę. Im szybszy zegar, tym więcej instrukcji na sekundę może wykonać CPU. Jednak nie zawsze jest ważne stwierdzenie, że dwa procesory z taką samą prędkością zegarów są tak samo szybkie. Procesor 286 potrzebuje 20 cyklów, aby pomnożyć dwie liczby, podczas gdy 486 może to zrobić podczas jednego cyklu.

Micron
Mikron (mikrometr)
Pomyśl sobie coś małego. Coś bardzo małego. Mikron to milionowa część metra. Szybkość chipa czasami może być związana z rozmiarem jego architektury. Ta jest mierzona w mikronach - im mniejsza, tym lepsza. Im drobniejszy chip, tym mniej czasu zajmuje elektronom przepłynięcie z jednej jego części na drugą.

Sloty i sockety
Cała idea socketów i slotów jest częścią tego samego żargonu, który przeważnie pozostaje niewyjaśniony. Na początku ludzie po prostu przyjmowali to, że upgrade do szybszej maszyny oznacza kupno nowego komputera. Ale kiedy Intel zaczął program OverDrive, dał posiadaczom szansę na poprawienie wydajności po prostu przez rozbudowę samych chipów. Z powodu istnienia wielu producentów kości, a nawet płyt głównych na rynku, problemem stała się kompatybilność. Sloty i sockety rozwiązują to, ustalając standard, do którego muszą się dostosować obydwie strony. Korzyść dla ciebie polega na tym, że dzięki wiedzy, jaki slot czy socket posiadasz, możesz określić, które procesory pasują do twojej płyty głównej.

Smaczne kąski Dana Quayle'a

Drugim obszarem poróżnienia chipów jest ich zbiór instrukcji, ale nie martw się - to nie jest nawet odrobinę tak ważne, jak szybkość zegara jednostki obliczeniowej. Zbiór instrukcji chipa ogólnie określa, jakie polecenia procesor jest w stanie wykonać. To właśnie dlatego procesor G4 wyjęty z Maca nie mógłby na przykład uruchomić Windows. Choć większość zbioru instrukcji Wintel jest przypisana "gatunkowo" do sprzętu, który posiadasz i rzadko ma jakiekolwiek znaczenie dla twojej decyzji o zakupie procesora, jest kilka smacznych kąsków w przypadku technologii 3Dnow! AMD i MMX Intela. Twórcy gier czasami zapisują w grze procedury, które korzystałyby z algorytmów oszczędzania czasu i procesów, które umożliwiają 3Dnow! i MMX, oferując szczodrze szczęśliwym graczom dodatkowe cechy i wyrafinowaną grafikę. Ostatnią kluczową cechą każdego procesora jest przepustowość (bandwidth). Prawdopodobnie słyszałeś, jak kolesie w Internecie używali tego terminu, aby opisać wielkość transferu w Sieci, ale tutaj chodzi o to, jak wiele bitów na sekundę może być obliczonych w jednej instrukcji. Instrukcja to ogólnie podstawowe polecenie programowania i im szybciej chip jest w stanie przebrnąć przez to, tym szybsze będą aplikacje i gry, które uruchamiasz. Istniejące chipy są 32-bitowe, ale zbliżające się dzieło Intela - Itanium - ma być już w stu procentach 64-bitowe. Teraz trochę z historii. Intel zapanował sam na rynku wcale nie tak dawno temu. Od tamtej pory jednak wszystko polegało już na oczywistości - po prostu starałeś się o najnowsze osiągnięcie Intela i to wszystko. Ale z powodu jego rywali takich jak AMD, IBM i Motorola, mieszających w głowach konsumentów tańszymi i często szybszymi rozwiązaniami, może ci zostać wybaczone, jeśli myślisz, że rynek procesorów jest najeżony trudnościami bardziej niż kiedykolwiek. Ale jeśli łatwo jest się dziś pogubić, to też i spostrzeganie lasu, a nie drzew jest również łatwiejsze niż to było 10 czy 20 lat temu.

Pierwszy mikrokomputerowy chip Intela nazywał się 4004. Działał z zawrotną szybkością 0,1 MHz.

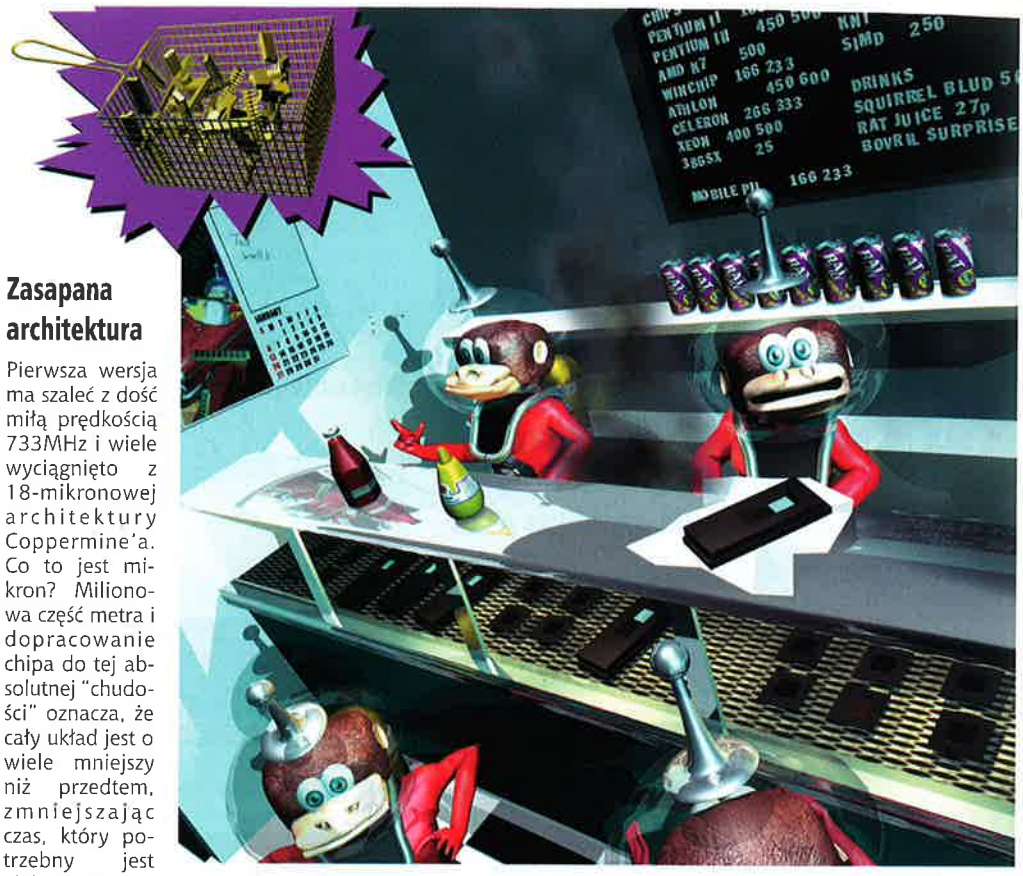
Teraz twój numer

O ile dzisiejsze procesory mają przyjazne nazwy, takie jak Athlon, Celeron, Pentium czy Coppermine, w 1971 roku czymś oczywistym było stosowanie nazw liczbowych. Pierwszy mikrokomputerowy chip Intela - o którym wiedzieliśmy - mienił się 4004. Działał z prędkością oszałamiających 0,1 MHz. Dalej był 8008, który żonglował jedynkami i zerami około dwa razy szybciej niż poprzednik. W kolejnych latach tego "średniowiecza" szybkości zegarów w dalszym ciągu "eksplodowały progresywnie", z 8080, 8086, 8088 i 80286. Odcięcie członu "80"

uprościło wszystko i do chwili, gdy na półkach w sklepach elektronicznych w końcu lat 80-tych pojawiły się procesory 386 i 486, szybkość zegarów osiągnęła przyprawiającą o zawrót głowy liczbę 33MHz. Procesor Pentium wskoczył na półki w marcu 1993 roku, wprowadzając do branży zamieszanie zastosowaniem nazwy odwołującej się do liczby 5 (Pent) i Bóg wie, do czego jeszcze (ium). Pentium zaserwowano reklamy w telewizji, jego własne wymyślne logo i nawet (uwaga) jego własne imię. Po raz pierwszy w historii przeciętny użytkownik komputera został zachęcony do zainteresowania się, jakiej marki procesor posiada wewnątrz maszyny, którą kupuje. A więc, naprawdę wyrażamy zainteresowanie, i co dalej? Szybkości rosną, ceny spadają, a na rynek toruje sobie drogę prawdziwa innowacja. Aż do teraz, Intel był dorodnym pawiem w procesorowym zoo, wykonującym barwne parady, drącym się w niebogłosy i dumnie kroczącym po wybiegu. Masy potraktowały jego procesory jako coś oczywistego, a AMD stał się włochatym kozłem, którego dzieło, K6, dotarło jedynie do graczy i drugorzędnych użytkowników.

Gwizd czajnika

Wszystko, jak to się mówi, zmieniło się. Jesienią tego roku AMD zaczął namierzać ważniejszych odbiorców, oferując im swój nowy chip, Athlon, którego najnowsza wersja hula z dość ożywczą prędkością 700MHZ. Fakt, że AMD udało się spełnić swoją obietnicę wypuszczenia na czas dzieła, które pokona Pentium, sprawiło, że Intel wyrzucił z niedowierzania swoją kanapkę z boczkiem. A gdy dojdą do tego jeszcze krążące tu i tam opowieści przepowiadające wydanie na świat na początku przyszłego roku Athlona 1GHz-owego, trzeba stwierdzić, że nawiedzające Sieć reklamy Pentium III Intela wyglądają naprawdę dość żałośnie. Odpowiedzią Intela było na razie obcięcie cen, ale ku zaskoczeniu wszystkich, firma właśnie uchyliła rąbka tajemnicy na temat wczesnej daty wypuszczenia procesora Williamette. Powinniśmy być w stanie zaopatrzyć się w system oparty na tym cudeńku już w grudniu tego roku, a chipy te powinny pojawić się w sklepach dwa miesiące później. Wiliammette to chip 1GHZ-owy, który pierwotnie miał się ukazać o wiele później, w przyszłym roku, ale gigant chipowy zakasał rękawy i postarał się o szybszą jego premierę. Plotki mówią, że procesor ten jest określany w kręgach intelowskich jako morderca Athlona. Jednak, tak jak w przypadku Athlona, cena raczej nie zachęci nas do natychmiastowego wypróbowania jego możliwości. Najnowszy chip Intela, Pentium III, posiada nazwę roboczą Coppermine i już narobiono wokół niego zamieszania. Powinien już być w sklepach w momencie, gdy czytacie te słowa, ale wszystko-połykający Athlon zdaje się bezczelnie przyćmiewać ceremonię jego premiery. Intel jest niewiarygodnie chytry w przygotowaniu rynku na Coppermine'a, sprytnie nagłaśniając mit, że chip zbudowano z miedzianych łączy. Cały pomysł ochrzczenia chipa jako Coppermine polegał na podkradnięciu trochę z gromów, którymi miał nas zarzucić IBM w związku z burzą, która będzie towarzyszyła pojawieniu się jego nowej technologii opartej na... miedzianych łączach. W ten sposób nasza redakcyjna ekipka została ogłupiona jak naiwne dzieciątka - wszyscy myśleliśmy, że Coppermine został zbudowany z nadprzewodnikowej miedzi. Łobuzy.



Zasapana architektura

Pierwsza wersja ma szaleć z dość miłą prędkością 733MHz i wiele wyciągnięto z 18-mikronowej architektury Coppermine'a. Co to jest mikron? Milionowa część metra i dopracowanie chipa do tej absolutnej "chudości" oznacza, że cały układ jest o wiele mniejszy niż przedtem, zmniejszając czas, który potrzebny jest elektronom na wirowanie w środku układu, co naprawdę poważnie przyspiesza obliczanie. Itanium to kolejny złoty chip w rękawie tatusia Intela. Pierwotnie nazwany Merced, Itanium jest pierwszym krokiem Intela na niepewnym gruncie architektury 64-bitowej. Pentium III i każdy inny chip w okolicy do tej pory to układy 32-bitowe. Przeniesienie się w świat 64 bitów oznacza, że do procesora będą mogły być wysyłane dłuższe instrukcje. Spekulowanie i obliczanie, jak szybko może działać procesor, to interes pełen pułapek. Kosmiczna małpa woli odpalić Quake 2 i zobaczyć, jaką uzyska w nim liczbę fps. Oczywiście, możliwe jest też skorzystanie z niektórych narzędzi pomiarowych, jak 3Dmark, aby zorientować się co do możliwości procesora.

Jasny gwint!!!

Kiedy już zdecydowałeś, koło którego procka chcesz się zakręcić, pojawia się kwestia zorientowania się czy będzie on zdolny żyć sobie w twojej maszynie. To pytanie sprowadza się do określenia rodzaju płyty głównej, którą posiadasz. Szybkie przewertowanie instrukcji obsługi (kiedyś przecież musi być ten pierwszy raz) powinno ci ujawnić, jaki CPU możesz do niej "wkleić". Dla porządku tylko wspomnę, że jeśli kupiłeś swojego peceta więcej niż dwa lata temu, wątpliwe jest, żeby nowsza generacja procesorów była w stanie zasiąść we wnętrzu twojego komputera, bez dodatkowej inwestycji w płytę główną. Zakup nowego CPU może być dość skomplikowany i stać się prawdziwą rewolucją w życiu kogoś, kto robi to po raz pierwszy. Dla większości ludzi upgrade oznacza zaopatrzenie się w nowy komputer w ogóle. Czyli dokonanie poważnej rozbudowy sprzętu bez kupna nowego peceta sprawi, że dla swoich kolegów staniesz się naprawdę wielkim specem elektronicznym. Jeśli w przypadku cen Athlona i Pentium III będzie tak, jak przy poprzednich wymianach generacyjnych, odradzalibyśmy wam wydawanie pieniędzy na coś, co na półkach przebywa zbyt krótko. Podczas gdy ceny ciągle toczą się po równi pochyłej w dół, a zegary procesorów wykonują odwrotną pracę, kosmiczny małpiszon proponuje, abyście uważnie przeglądali stronę www.silvershark.com.pl, w poszukiwaniu najnowszych wieści z procesorowego pola walki. Kupno nowego CPU nie zawsze jest skomplikowane, ale nie jest to również przechadzka po parku. A zatem weźcie się za łby z żargonem, a świat mózgów pecetowych już nigdy nie będzie się wam wydawał obcy i odległy.

Tłum. Mariusz Turowski

Panowie od procesorów

Intel nie jest jedynym producentem procesorów. AMD gotuje się do lotu i gładzi swoje pióra, by sprawić, że inne oferty w zasięgu ręki nie będą wydały Wam się tak atrakcyjne, jak jego. Cyrix również czai się gdzieś w pobliżu. Oto, co nam zamierzają zgotować.

AMD

Wygrywając główną nagrodę w wyścigu, AMD ogłosiło pierwszy w świecie procesor 1GHz, który powinien pokazać się na rynku 10 stycznia 2000. Taka wspaniała data premiery musiała wyprowadzić z równowagi Intela - właśnie o to chodzi AMD. Kalifornijski producent wydaje się coraz bardziej zdolny dzisiaj do stania się prawdziwym gigantem, co na to jego odwieczny rywal?

Cyrix

Jeśli szukacie taniego procesora do wykorzystania w Internecie i może zagrania w parę gier, nie sugerowalibyśmy zakupu jednego z dzieł Cyrixa. Procesor MII posiada nędzną obsługę zmiennoprzecinkową, co sprawia, że w przypadku gier mamy do czynienia z całkowitą porażką. Aby uzupełnić obraz - firma ma ponadto poważne kłopoty. Miej się na baczności.

Intel

Po wyrzuceniu na rynek nowej wersji Pentium III w postaci Coppermine, Intel miał nadzieję, że będzie mógł spokojnie założyć nogę na nogę i wreszcie odpocząć. Jednak Athlon AMD zniweczył wszystkie te nadzieje. Z powodu sukcesu tego chipa Intel wpadł w popłoch, w odpowiedzi zapowiadając przyspieszoną premierę nowego układu - Williamette, który zgodnie ze spekulacjami będzie chodził z szybkością 1GHz.

ADSL

Modemy przyszłości

Czas ADSL być może jeszcze nie nadszedł, lecz już dostępne są modemy ADSL. Najpierw należy zainstalować w komputerze kartę sieciową Ethernet i połączyć z modemem, później jesteśmy wolni jak wiatr.

Kiedy Telekomunikacja Brytyjska (BT) w końcu ogłosiła, że będzie prowadzić usługi w trybie ADSL, wielu ludzi, także my, bardzo się ucieszyliśmy. Ale dlaczego nasz entuzjazm tak osłabł, kiedy ogłoszono szczegóły? Niniejszy artykuł omawia nowości, pojawiające się na brytyjskim rynku telekomunikacyjnym.

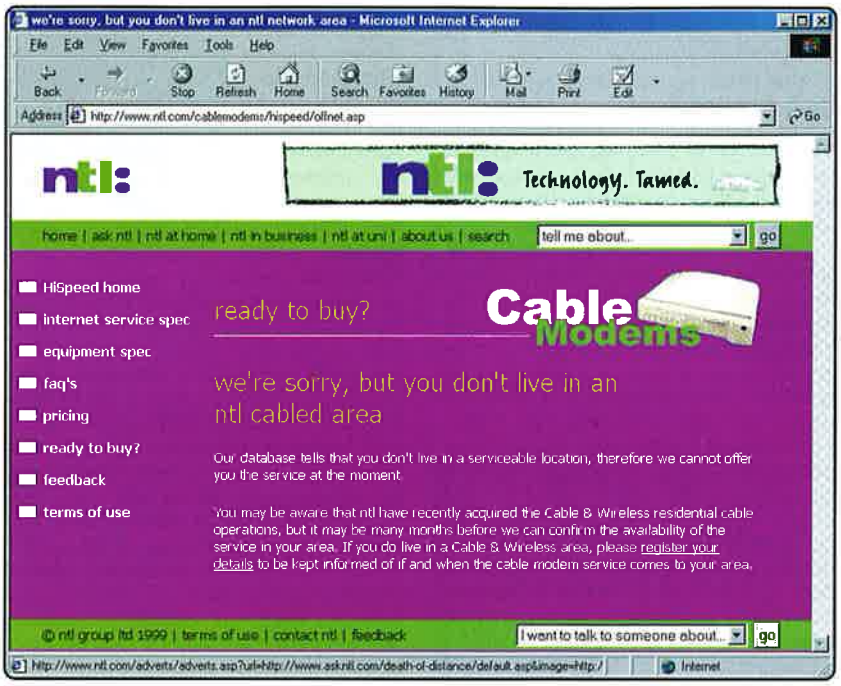
Coraz większe rzesze ludzi na całym świecie usiłują codziennie przedrzeć się przez sieć WWW. Wydawałoby się, że dzięki niej mamy bezpośredni, natychmiastowy dostęp do informacji, ale w rzeczywistości wygląda to nieco inaczej. W epoce, w której hasłem jest natychmiastowe zaspokajanie potrzeb, jak na ironię musimy siedzieć cierpliwie przed naszymi komputerami, czekając na zakończenie pobierania stron. To naprawdę zadziwiające, że nawet 56-kilobitowy modem analogowy, urządzenie będące najwyższym dziś osiągnięciem technologii produkcji masowej, wciąż nie spełnia wymagań technicznych, koniecznych do zapewnienia warunków do płynnego surfowania w sieci. Pobieranie plików też nie wychodzi mu najlepiej. Ileż to razy, skuszeni perspektywą ściągnięcia jakiegoś dema, załamywaliśmy ręce, widząc rozmiar pliku 70 Mb; albo rozważaliśmy możliwość pobrania reklamówki filmu, zanim nie oprzytomnieliśmy, uświadamiając sobie wysokość rachunku od telekomunikacji, który pewnego dnia znalazłby się niechybnie w naszej skrzynce na listy.

A teraz dobra wiadomość: istnieją już technologie, które zmienią sposób działania połączeń internetowych na zawsze...

Modemy 56-kilobitowe są obecnie najszybszym i najtańszym sposobem połączenia z internetem, lecz wkrótce odejdą w przeszłość, jeżeli tylko wejdą do użytku co najmniej 10 razy szybsze systemy - ADSL i modemy kablowe.

Więc co to jest ADSL?

ADSL to skrót angielskiej nazwy Asymmetric Digital Subscriber Line, czyli Asymetryczna Cyfrowa Linia Abonencka. Jest to obecnie najbardziej obiecująca technologia, pozwalająca na realizację bardzo szybkich połączeń w systemie cyfrowym. Idea stworzenia tego typu systemu długo nie mogła doczekać się realizacji. Pierwsze plany powstały w Bellcore w roku 1989 - zakładały one stworzenie sieci o prędkości transmisji 1,5 Mbps dla informacji przychodzących przy wykorzystaniu zwykłych linii telefonicznych. Dzisiaj standardem w tej technologii jest prędkość rzędu 8 Mbps dla transmisji przychodzącej (downstream) i 1 Mb/s dla zwrotnej (upstream). Telekomunikacja Brytyjska (BT) ogłosiła, że będzie prowadzić usługi ADSL z prędkościami pobierania danych 10 do 40 razy większymi niż te, które są możliwe do uzyskania w modemach tradycyjnych, czyli od 512 Kbps do 2 Mbps. Prędkość transmisji zwrotnej jest mniej imponująca, waha się ona w granicach 384 Kbps, ale na obronę BT można powiedzieć, że i tak przewyższa to potrzeby większości użytkowników. Największą zaletą ADSL jest fakt, że pracuje on w istniejącym systemie linii telefonicznych, nie ma więc potrzeby kładzenia nowych kabli. Modem ADSL będzie przetwarzał sygnały w systemie cyfrowym, zwiększając wydajność linii o 99 procent bez zakłócania funkcjonowania tradycyjnych połączeń telefonicznych. Będziemy stale połączeni z internetem, nie potrzebując marnować czasu na połączenia z serwerem. Oczywiście, nie wszystkie informacje o ADSL są dobre - najpierw w centralach telefonicznych należy zainstalować nowe oprzyrządowanie - dlatego właśnie system jeszcze nie zaczął funkcjonować.



Jeśli mamy szczęście mieszkać w rejonie objętym zasięgiem firmy NTL, możemy surfować w sieci z prędkością 512 Kbps. Jeżeli kłoś, jak my, mieszka poza zasięgiem NTL-u, będzie musiał czekać z nadzieją.

Kiedy będzie możliwe korzystanie z ADSL? Teraz złe wieści: chociaż BT ogłosiła, że wprowadzi usługi ADSL, musi upłynąć trochę czasu, nim projekt wejdzie w życie, ponieważ trzeba przystosować do niego centrale telefoniczne. Do marca roku 2000 BT planuje przystosować ponad 400 central. Pierwsze miasta, w których dostępny będzie ADSL, to Londyn, Cardiff, Belfast, Leeds, Coventry, Birmingham, Manchester, Newcastle, Edynburg oraz Glasgow. Świetna wiadomość dla tych, którzy mieszkają w tych regionach, lecz inni, którzy są mieszkańcami na przykład Bath, mogą być trochę zawiedzeni. Oczywiście, telekomunikacja nie podjęła się budowy sieci, nim nie przeprowadziła stosownych badań. W niektórych miastach przeprowadzono już eksperymenty, więc są szczęśliwcy, którzy mają już teraz

okazję korzystać z szybkiego dostępu do internetu. Między sierpniem 1995 i sierpniem 1996 roku w Ipswich oraz Colchester przeprowadzono roczny test, kolejny okres próbny rozpoczął się w zeszłym roku. Testy te dotyczyły nie tylko połączenia z Internetem - ci którzy posiadają u siebie superprzepustową linię cyfrową, mogli korzystać także z innych usług. W sieci ADSL wypróbowywano na przykład system "wideo na życzenie" oraz niektóre inne urządzenia multimedialne, jak wideotelefony. Na stronie ADSL (www.adsl.com) znajduje się lista wszystkich testów, które aktualnie przeprowadza się na całym świecie wraz ze specyfikacją prędkości przesyłowych. Naprawdę niesamowite jest to, że większość innych krajów europejskich przeprowadza próby z liniami zdolnymi przesyłać dane z prędkością 8 Mbps...

Jaki mamy wybór?

Jaki mamy wybór?

ADSL nie stanowi rozwiązania idealnego, jakie są więc alternatywy? Jak już wspomnieliśmy, wielkim konkurentem ADSL jest modem kablowy, lecz na horyzoncie pojawiło się również ostatnio kilka innych rozwiązań:

Domowa autostrada

Najbardziej dostępną, choć kosztowną alternatywą będzie dla większości użytkowników internetu dostęp do linii ISDN za pośrednictwem telekomunikacji. Po uiszczeniu opłaty 175 funtów za instalację linii, na naszej ścianie zamontowana zostanie skrzynka z dwoma gniazdami. Każde z nich umożliwia niezależnie połączenie o szybkości 64 Kbps, tak więc możemy podróżować po sieci, jednocześnie korzystając z połączenia telefonicznego. Chciwość może skłonić nas do zażyczenia sobie dwóch linii o przepustowości 128 Kbps w obie strony. Wadami tego rozwiązania są konieczność podpisania rocznej umowy (bez możliwości przeniesienia numeru), spore koszta przyłączenia, wysokość rachunku telefonicznego (jeżeli korzystamy z obu linii, będziemy płacić podwójnie) oraz fakt, że za wysoką cenę uzyskujemy stosunkowo wolne połączenie.

Modemy satelitarne

Ten ciekawy pomysł na internetowe peregrynacje sprowadza się do wykorzystania anteny satelitarnej do pobierania informacji. Główną wadą jest tu fakt, że z tradycyjnego modemu nie da się zrezygnować, ponieważ system działa w jedną stronę. Modem potrzebny jest, by wskazać, którą stronę internetową chcemy pobrać, dopiero potem z niebios spływa do nas informacja. Możliwa jest realizacja połączeń z rozsądną prędkością 400 Kbps, chociaż w praktyce możemy być zadowoleni, jeśli uda nam się uzyskać 25% tej wartości. Prędkość wysyłania jest w tym systemie ciągle niewielka, jego założenie i eksploatacja są w dodatku dość kosztowne.

Para modemów

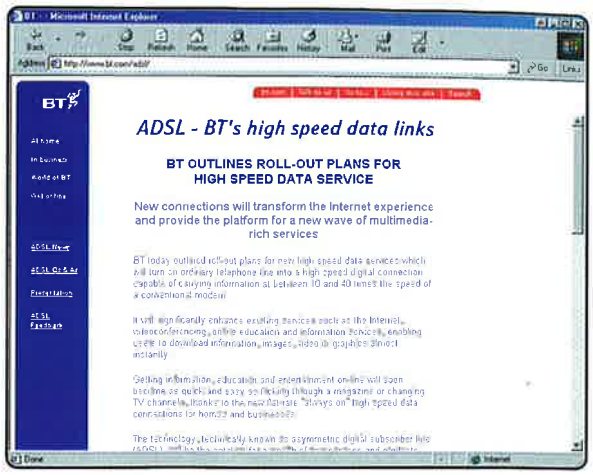
Ten pomysł pojawił się w tym samym mniej więcej czasie co modem 56-kilobitowy, choć obecnie trudno byłoby znaleźć kogoś, kto wciąż by przy niej obstawał. Umożliwia on dwukrotne zwiększenie prędkości pobierania modemu 56-kilobitowego przez połączenie dwóch modemów dwiema liniami. Problem w tym, że połączenia w tym systemie są bardzo drogie i niewielu providerów oferuje tego typu usługi.

Ile to będzie kosztować?

No tak, w tym miejscu wzdrygamy się i odchodzimy od komputerów, zaczynając narzekać na telekomunikację. Kiedy British Telecom po raz pierwszy ogłosiła, że będzie zakładać sieć ADSL, zawrzało od plotek na temat potencjalnych kosztów budowy systemu i wysokości opłat, które w związku z tym BT będzie pobierać. Mówiło się, że użytkownik będzie musiał płacić 30 do 50 funtów miesięcznie i wszyscy czekali z zapartym tchem na wiadomość oficjalną. 29 lipca tego roku BT ogłosiła, że będzie oddawać linie providerom internetowym za 40 do 150 funtów od użytkownika miesięcznie, o wiele więcej niż ktokolwiek mógł się spodziewać. Jest to obecnie bardzo dużo jak na opłatę za dostęp do Internetu, ale trzeba pamiętać, że użytkownik połączony jest z siecią przez cały czas, tak więc nie musi płacić za impulsy połączenia telefonicznego. Nawet jednak, gdy weźmiemy to pod uwagę, cena wykracza poza możliwości przeciętnego użytkownika domowego. Cennik zostanie ustalony na podstawie szerokości pasma - najszybsza linia o przepustowości 2 Mbps będzie najdroższa, więc jeżeli mamy ograniczone fundusze, nie spodziewajmy się wyjść poza 512 Kbps. To jest już duży krok naprzód - prędkość 10 razy większa niż obecnie, ale nasze możliwości będą znacznie mniejsze niż te, z których korzystać będą niektórzy użytkownicy na kontynencie szalejący na linii 8 Mbps.

Co teraz?

Cóż, możemy albo czekać, aż BT przystosuje centrale, albo zainteresować się modemami kablowymi. Firma NTL zaczęła obsługiwać dostęp do Internetu przez sieć kablową. Obecnie można pobierać informację z prędkością 512 Kbps, wysyłać z prędkością 128 Kbps za 40 funtów miesięcznie. Zakres usług jest więc podobny do oferty providerów - pięć adresów e-mailowych i dostęp do grup dyskusyjnych. Tak jak w przypadku ADSL nie musimy logować się w serwerze providera za każdym razem, gdy chcemy posurfować w sieci, ponieważ połączenie jest ciągłe. NTL uruchomiła także specjalny system adresowy, który ma zwiększyć bezpieczeństwo danych - jesteśmy przecież połączeni z siecią przez 24 godziny na dobę. System ten będzie kosztował 149,99 funta za modem, ale żeby korzystać z niego, trzeba będzie posiadać kartę Ethernet. Można ją dostać za dodatkowe 20 funtów, a za kolejne 30 specjalista wszystko to podłączy i uruchomi. Jedyną wadą zdaje się tu być fakt, że trzeba zostać abonentem sieci kablowej NTL, co kosztuje co najmniej 8,29 funta miesięcznie. Tak więc, żeby korzystać z takiego typu usług, należy wyłożyć nie mniej niż 48,92 funta miesięcznie, lecz trzeba mieć na uwadze, że nie poniesiemy dodatkowych opłat za każdorazowe łączenie z siecią. Poza tym ewentualni abonenci muszą mieszkać w rejonie zasięgu NTL albo firmy Cable & Wireless (która ostatnio została wykupiona przez NTL).



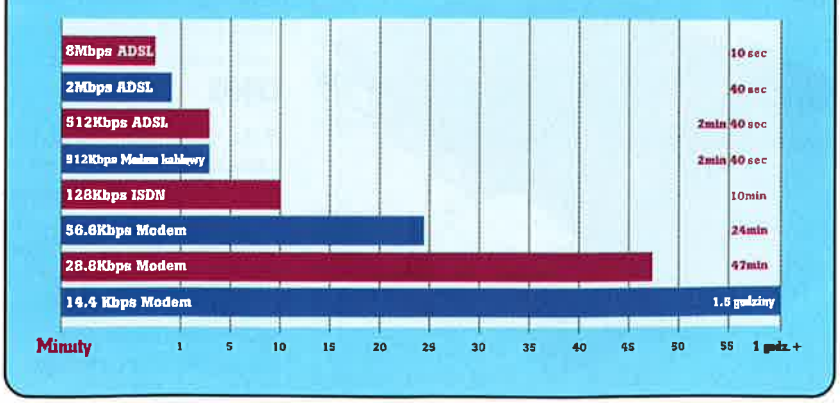
By dowiedzieć się o najnowszych planach British Telecom, należy sprawdzić stronę www.bt.com/adsl. Zobaczymy, kiedy rejon, w którym mieszkamy, będzie objęty zasięgiem sieci ADSL.

NTL wspólnie z firmą 3Com proponują zestaw CMX NIC za 169,66 funta. Zestaw taki należy nabyć przed połączeniem z providerem za pośrednictwem kabla.

Tłum. Piotr Domański

Jak szybki jest system ADSL?

Ile potrwa pobranie pliku za pośrednictwem ADSL i jak wypada ten system w porównaniu z innymi technologiami? Cóż, przygotowaliśmy ten mały wykres, by pokazać, jak może zmienić się szybkość przesyłania danych, dzięki jego zastosowaniu. Oto ile zajmuje pobranie pliku o wielkości 10 Mb?



Słownik użytkownika

486

Starsza generacja procesorów, która była używana przed pojawieniem się Pentium w połowie lat dziewięćdziesiątych. Możesz tu i tam trafić na komputery z 486, oferowane przez podejrzanych sprzedawców używanego sprzętu, na giełdzie. Unikaj ich - są zdecydowanie zbyt wolne, jak na dzisiejsze standardy. No chyba, że szukasz tylko czegoś w rodzaju maszyny do pisania z monitorem...

A

ATAPI

Modyfikacja, standardy IDE, umożliwiła podłączanie napędów CD-ROM i streamerów - można uznać, że praktycznie wszystkie popularne czytniki CD-ROM są urządzeniami ATAPI.

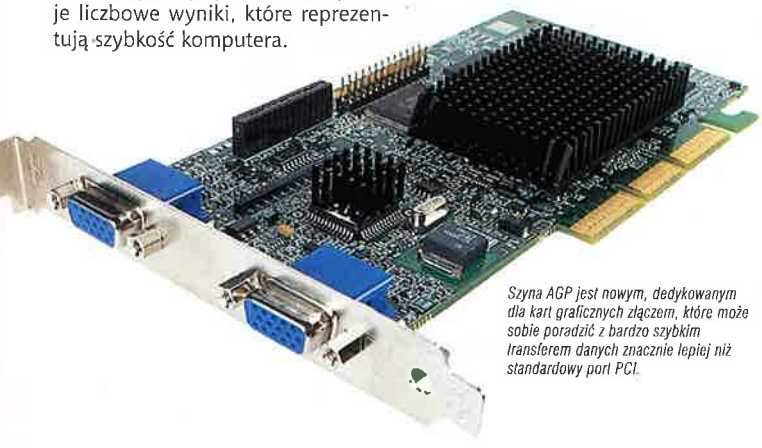
AGP

Accelerated Graphics Port (Przyspieszony Port Grafiki), specjalne, wydzielone gniazdo dla kart graficznych, które oferuje znacznie większe przepustowości, a co za tym idzie także szybkość grafiki 3D niż zwykła szyna PCI. Unikaj tanich pecetów, bez takiego złącza, gdyż nie będzie ich można w przyszłości usprawnić.

B

Benchmark

Test wydajności
Prędkość peceta jest sprawdzana specjalnym oprogramowaniem, które testuje wydajność w modelach rzeczywistych aplikacji i jednocześnie podaje liczbowe wyniki, które reprezentują szybkość komputera.



Szyna AGP jest nowym, dedykowanym dla kart graficznych złączem, które może sobie poradzić z bardzo szybkim transferem danych znacznie lepiej niż standardowy port PCI.

BIOS

Jest to angielski skrót, oznaczający Basic Input Output System (Podstawowy System Wejścia Wyjścia). BIOS jest układem wbudowanym w płytę główną, który kontroluje, w jaki sposób poszczególne elementy komputera porozumiewają się między sobą. Jest to centrum wszystkich czynności peceta. Niezbędne oprogramowanie jest na stałe zakodowane w tym układzie, jednak większość nowych BIOSów może być uaktualniana, dzięki zastosowaniu pamięci flash.

Bus

Magistrala, Szyna
Fizyczne połączenie pomiędzy różnymi elementami komputera. Im szybsza lub szersza (liczba bitów - 16 bit, 32 bit) jest magistrala, tym lepiej. Szynę określa również częstotliwość zegara, mierzona w megaherzach (MHz).

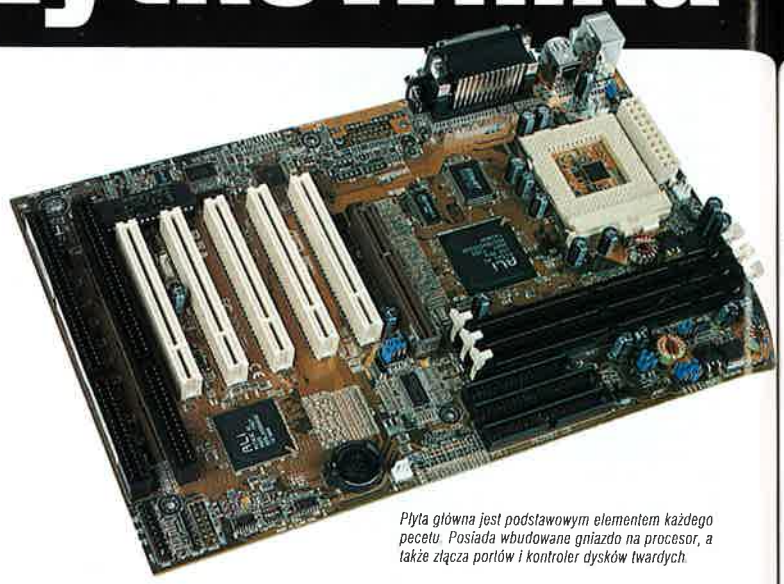
Battery (motherboard)

Bateria (na płycie)
Płyta główna posiada małą baterię, która pozwala zachować wszystkie ustawienia pamięci CMOS. Kiedy ta bateria się rozładuje (zazwyczaj po kilku latach), te ustawienia zostaną utracone, a komputer może zacząć zachowywać się dość nieprzewidywalnie.

C

Celeron

Uproszczona (okrojona) wersja procesora Intel Pentium II, która działa przy mniejszych prędkościach, ale jest za to tańsza. Do grania są w sam raz.



Płyta główna jest podstawowym elementem każdego peceta. Posiada wbudowane gniazdo na procesor, a także złącza portów i kontroler dysków twardych.

Najnowsze modele Celeron 500MHz sprawiają jednak niewiele mocniejszym Pentium IIIs sporą konkurencję cenową..

Chipset

Zestaw układów elektronicznych, które mają ze sobą współpracować. Zazwyczaj określa się tak kilka kości, które wspierają główny procesor komputera, poprzez wykonywanie rozmaitych zadań mniejszej wagi.

Aby sprawić, żeby Twój nowy dysk chciał współdziałać ze starym, będziesz musiał zmienić konfigurację kilku małych zworek na tylnej ściance.

CMOS

Mała, wbudowana w płytę główną pamięć, która przechowuje datę i inne informacje systemowe. Jeżeli bateryjka podtrzymująca CMOS rozładuje się, trzeba będzie je jeszcze raz wprowadzić. Może to być konieczne w przypadku zapisania błędnych danych systemowych, przy okazji jakiegoś problemu sprzętowego.

CPU

Angielski skrót oznaczający Central Processing Unit (centralna jednostka przetwarzająca), najczęściej używana jako określenie procesora peceta, chociaż czasami spotyka się nazywanie całej maszyny tym skrótem.

Cyrix

Jeden z producentów procesorów, zazwyczaj kojarzony z tańszymi pecetami. Aktualnie wydaje się, że Cyrix wypadł z rynku, zostawiając jedynie Intela i AMD na polu walki.

D

DIP switches

Mikroprzełączniki
Aby sprawić, że twarde dyski, napędy CD-ROM i inne urządzenia będą poprawnie współpracowały z komputerem, często trzeba konfigurować małe grupy mikroprzełączników poprzez przestawianie dźwigienek.

DIMM

Oznacza Dual Inline Memory Module (dwuliniowy moduł pamięci) i jest standardem w popularnych konfiguracjach komputerów.

IDE

Interfejs używany do obsługi twardych dysków, czytników CD-ROM i DVD oraz innych, wewnętrznych pamięci masowych. Typowy pecet bę-

PC

dzie miał dwa kanały IDE, z których każdy może być podłączony do jednego lub dwóch urządzeń.

ISA

Stary standard magistrali, wykorzystywanej do podłączania kart rozszerzeń. W wielu dzisiejszych komputerach spotyka się jeszcze pojedyncze gniazda ISA, które zapewniają wsteczną kompatybilność. Niektóre urządzenia (na przykład skanery) są dostarczane z kontrolerem SCSI, który instaluje się w gnieździe ISA..

Motherboard

Płyta główna

Główny element komputera, który zawiera moduły BIOS, CMOS, procesor oraz różnego rodzaju porty i interfejsy, łączące ze sobą pozostałe podzespoły.

Overclocking

Podkręcanie

Sztuczka, pozwalająca na szybszą pracę procesora niż było to planowane - a przynajmniej szybciej niż gwarantowany przez producenta poziom. Czynność ta jest dosyć prosta, jednakże podkręcony procesor produkuje nadmierne ilości ciepła, co może być dla niego niebezpieczne..

Wszystkie płyty główne ATX mają ten sam "format". Oprócz tego, że mają dokładnie te same rozmiary, to wszystkie złącza znajdują się zawsze w tym samym miejscu.

K6

Rodzina procesorów produkowanych przez AMD, które często można znaleźć w tanich komputerach. Jest to efektywnie tańsza alternatywa do układów Pentium. K6 posiadają także obsługę standardu MMX.

MMX

Nowy zestaw instrukcji, wprowadzonych przez Intela, które miały znacznie poprawić przetwarzanie multimediów.

Overdrive

Procesor, który miał być uaktualnieniem dla kości Intela, zastępując układy 486 w tańszych komputerach, co miało przynieść podwojenie mocy obliczeniowej.

PCI

Standardowe złącze, pozwalające podłączyć do komputera rozmaite karty rozszerzeń, jak na przykład karty graficzne (patrz także AGP), dźwiękowe, urządzenia do cyfrowej obróbki wideo i wiele innych.

Pentium

Flagowy procesor Intela, po raz pierwszy wprowadzony w 1993 roku. Obecnie sprzedaje się jego trzecie, jak na razie najszybsze wcielenie - Pentium III. Mówiło się, że Intel wpadł na pomysł nazwy Pentium, kiedy odmówiono rejestracji nazwy 586, jako zastrzeżonej dla innej firmy.

Procesor

Inaczej: CPU. Główna jednostka obliczeniowa w komputerze. Im wyższa częstotliwość zegara procesora, tym lepiej. (W ten sposób można jednak sensownie porównywać tylko układy z tej samej rodziny).

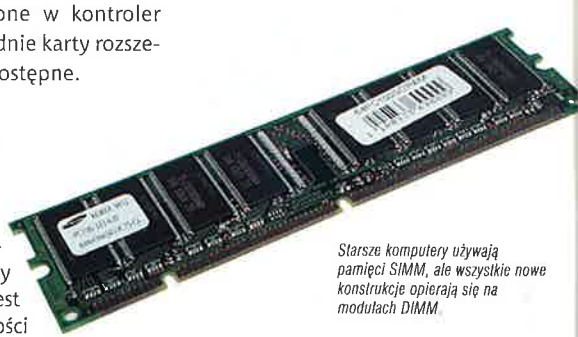
SCSI

Small Computer Systems Interface - bardzo szybki, ale drogi interfejs, służący do podłączania niektórych urządzeń, jak na przykład skanery, wymagające bardzo szybkiego transferu danych. Pecety nie są zazwyczaj wyposażone w kontroler SCSI, ale odpowiednie karty rozszerzające są łatwo dostępne.

AMD Athlon jest obecnie najszybszym procesorem na rynku. Jednak udowodni także, że może być najdroższy, jeżeli jego cena szybko nie spadnie.

SIMM

Oznacza Single Inline Memory Module (jednoliniowy moduł pamięci). Jest to starsza wersja kości pamięci. Wraz z pojawieniem się Pentium, dodatkowe moduły musiały być dodawane parami, czego nie trzeba przestrzegać przy używaniu nowszych układów DIMM.



Starsze komputery używają pamięci SIMM, ale wszystkie nowe konstrukcje opierają się na modułach DIMM.

Slot 1

Złącze procesora, opracowane przez Intela dla swoich Pentium II. Używa małej płytki i złącza krawędziowego, zamiast gniazda Socket 7 z całym mnóstwem kruchych nóżek.

Super I/O

Kontroler Super I/O zajmuje się wszelkimi operacjami wejścia i wyjścia, włącznie z obsługą portów szeregowych i równoległych, a także stacji dyskietek. Kiedyś były to osobne karty rozszerzające, ale obecnie wszystkie płyty główne mają wbudowany taki moduł.

USB

Universal Serial Bus, Złącze szybko zdobywające popularność jako standard podłączania skanerów, drukarek, joysticków i wszelkiego rozdzaju innych urządzeń zewnętrznych. USB nie jest specjalnie szybki w transmisji danych, ale fakt, że naprawdę staje się uniwersalny i to, że można podłączać wszystko przy włączonym komputerze zaczyna odgrywać znaczenie.

ZIF socket

Gniazdo ZIF

Tego typu gniazda nie wymagają stosowania złącz krawędziowych. Zamiast tego po prostu umieszcza się kość - zazwyczaj procesor - bezpośrednio w złączu, a następnie ustawia się jego pozycję za pomocą małej dźwigni.

Tłum. Łukasz Nowak

Nowości sprzętowe

Tajwan, Taipei, 1 Listopada 1999: ASUSTeK COMPUTER INC. (ASUS) ASUS Ujawnił "tajną broń" swojego akceleratora AGP-V6600 - najbardziej odkrywcze technologie komputerowe SmartDoctor.

ASUS AGP-V6600 Deluxe posiada nowy procesor graficzny GeForce256 (GPU - graphics processing unit) z pełnym zestawem funkcji multimedialnych. "Jesteśmy absolutnie przekonani, że ASUS zawsze będzie wyprzedzał konkurencję, produkującą karty graficzne, w dziedzinie funkcji multimedialnych. Poświęcamy cały nasz czas i siły w celu zapewnienia klientom największych korzyści za każdego dolara, którego wydadzą na nasz produkt" - powiedział Jonathan Tsang, wiceprezes działu sprzedaży i marketingu firmy ASUS. "Integrujemy w karcie AGP-V6600 Deluxe bardzo wiele funkcji, nie tylko wydajnych i unikalnych opcji multimedialnych, ale także najlepszy zestaw technologii SmartDoctor" - dodał Tsang.

"Rozwój i wprowadzenie do sprzedaży tych nowatorskich technologii były trzymane w ścisłej tajemnicy. A wszystko po to, żeby uchronić go przed skopiowaniem przez konkurencję" - powiedział H. C. Hung, wiceprezes działu badań firmy ASUS.

W karcie ASUS AGP-V6600 jest bardzo wiele zupełnie nowych rozwiązań, które zapobiegają pojawianiu się jakichkolwiek niebezpieczeństw podczas zabawy z najmocniejszą kartą graficzną świata. Na zestaw technologii SmartDoctor, firmy ASUS składają się: Kontrola Pracy Wiatraczka, Kontrola Poziomu Zasilania AGP, mechanizm chłodzący SmartCooling, Ochrona Przed Przegrzaniem i Dynamiczny

OverClocking.

Kontrola Pracy Wiatraczka

Kiedy zamkniesz obudowę swojego komputera, technologia SmartDoctor jest jedynym sposobem na sprawdzenie, czy wiatraczek na układzie graficznym pracuje bez zakłóceń. Dołączone do karty narzędzie informuje o dokładnej prędkości obrotowej wiatraczka, z natychmiastowym zgłaszaniem wszelkich usterek, zanim wentylator całkowicie się zepsuje. Tak więc, ASUS oferuje dodatkowe bezpieczeństwo, zapewniające najwyższą wydajność karty z procesorem GeForce256 GPU.

Kontrola Poziomu Zasilania AGP

Podobnie jak najmocniejsze samochody sportowe potrzebują wiele energii do szybkiej jazdy, najwydajniejszy układ graficzny świata - GeForce256 GPU wymaga dostarczenia dużej ilości energii elektrycznej z magistrali AGP. Musi zostać zapewnione stabilne źródło zasilania z szyny AGP dla wszystkich krytycznych elementów. ASUS SmartDoctor potrafi zmierzyć poziom napięcia dostarczanego przez AGP do karty AGP-V6600 Deluxe. Wlicza się w to parametry VIO i VCORE, dzięki czemu zapewniona zostaje stabilność cennego akceleratora.

Ochrona Przed Przegrzaniem

Dzięki inteligentnej konstrukcji monitorującej pracę karty AGP-V6600 Deluxe, użytkownik może bezpiecznie z niej korzystać, nawet przy podkręceniu częstotliwości układu. Nie musi się przy tym martwić o uszkodzenie cennej karty. Ochrona przed przegrzaniem zapewnia stały nadzór nad ciepłem wydzielającym się z układu GeForce256 GPU i innych ważnych elementów. Jeżeli temperatura zbliża się do niebezpiecznego poziomu, ASUS SmartDoctor wkracza do akcji. Ta funkcja jest istotna także dla komputerów o złym obiegu powietrza, gdzie umożliwia nawet podkręcenie karty.

Technologia Chłodząca SmartCooling

ASUS ujawnił także swoją nową technologię - SmartCooling, zastosowaną w AGP-V6600 Deluxe. Umożliwia ona optymalizację mocy karty, w zależności od bieżących wymagań

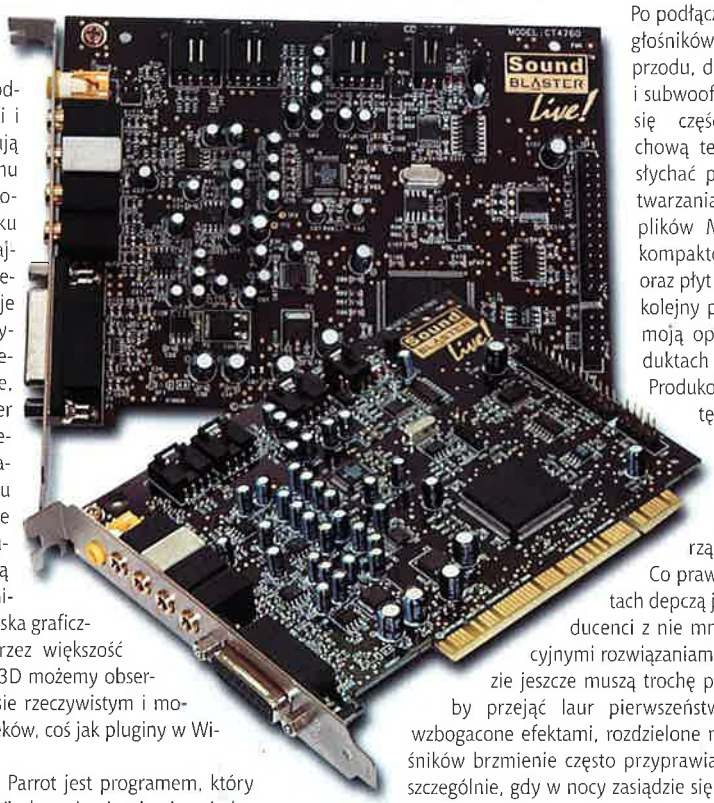
SB Live! Player 1024

Dźwięk jak żywy

W poprzednim numerze miałem przyjemność przybliżyć wam zestaw muzyczny z rodziny Sound Blaster Live!, a nazwany przez producenta Platinum. Obecnie chciałbym przedstawić inną kartę, która przeznaczona jest do zastosowań mniej profesjonalnych, ale nie ustępuje pod wieloma parametrami technicznymi poprzedniczce.

Maciej Lewczuk

SoundBlaster Live! Player 1024 jest zestawem muzycznym, który ma zapewnić jak najlepszy jakościowo dźwięk, za jak najrozsądniejszą cenę. W zestawie znajdziemy kartę SoundBlaster Live!, zbudowaną przy wykorzystaniu procesora EMU10K, odpowiedzialnego za generowanie dźwięku oraz wszelkich jego modyfikacji, pozwalających uzyskać ciekawe wrażenia odsłuchowe. Dołączone sterowniki i oprogramowanie nie ustępują możliwościami temu dostępnemu w wersji Platinum, ale jest zubożone o kilka pozycji, których braku nie zauważą użytkownicy nie zajmujący się profesjonalnie tworzeniem muzyki. Dostępne aplikacje umożliwiają praktycznie pełne wykorzystanie zapasu mocy obliczeniowej drzemiącej w procesorze, będącym sercem Live! Player 1024. Oprócz sterowników niezbędnych do prawidłowego działania karty, znajdziemy na krążku CD takie programy, jak Creative Lava!, który ma za zadanie wizualizować muzykę wydobywającą się z głośników na ekranie monitora. Przy wykorzystaniu środowiska graficznego OpenGL, oferowanego przez większość znanych obecnie akceleratorów 3D możemy obserwować obrazy, tworzone w czasie rzeczywistym i modyfikowane pod wpływem dźwięków, coś jak pluginy w Winampie.



Kolejny dołączony tytuł - Prody Parrot jest programem, który asystuje w pracy z systemem Windows i zajmuje się między innymi czytaniem wiadomości, wyświetlanych przez system, poczty elektronicznej. Jest on szczególnie przydatny osobom, które nie mają ochoty odrywać się od pracy lub użytkownikom, mającym problemy ze wzrokiem. Gdy przyjdzie nam ochota na odrobinę relaksu, to możemy porozmawiać sobie z papugą za pomocą dostępnych pytań i wyrażeń, a także poprosić ją, by dla nas zaśpiewała lub opowiedziała dowcip.

Następną aplikacją jest SoftKaraoke, która, jak sama nazwa wskazuje, pozwala bawić się w słynne na całym świecie i coraz bardziej popularne w Polsce karaoke. A co to takiego, zapyta część z was? Ano jest to program, odgrywający melodię i pokazujący na ekranie monitora tekst utworu, który należy śpiewać, coś jak telewizyjna "Szansa na sukces". Może wam się wydać to śmieszne, ale zabawa w gronie przyjaciół jest przednia, wyobraźcie sobie faceta, który nie ma za grosz muzykalności, a śpiewa "O sole mio", po prostu miód.

MediaRing Talk daje możliwość porozumiewania się przez internet nie za pomocą tekstu, lecz przesyłając swój głos, przeprowadzamy po prostu coś na podobieństwo rozmowy telefonicznej. Druga osoba musi posiadać rzecz jasna takie samo oprogramowanie. Jakie daje to korzyści? Na przykład rozmowa z przyjacielem zza oceanu za jedyne 29 groszy za trzy (sześć w nocy;) minuty. Nic dodać, nic ująć.

Jedną z ciekawszych aplikacji, którą można znaleźć na płytce SB Live Player, jest programowy odtwarzacz filmów, zapisanych na płytach DVD. Oprócz doskonałego obrazu jesteśmy w stanie zdekodować dźwięk w formacie AC3 i odtworzyć go za pośrednictwem karty na pięciu głośnikach, co daje nam efekt kina domowego.

Oczywiście, zawarta w sterownikach technologia Environmental Audio wyciska z karty prawie wszystko, gdyż jesteśmy w stanie kontrolować praktycznie wszystkie znane dotychczas parametry dźwięków i muzyki. Możemy ustawić między innymi takie efekty, jak chór, odbicia od przedmiotów, pochłanianie dźwięku przez powietrze, echo, modulacja skali i inne, a jest tego dość dużo. Oczywiście, jest także do wyboru kilkanaście ustawień zdefiniowanych przez producenta, między innymi pogłos sali koncertowej, łazienki, a także hangaru lotniczego.

Po podłączeniu pięciu głośników, dwóch z przodu, dwóch z tyłu i subwoofera zająłem się częścią odsłuchową testu. To, co słychać podczas odtwarzania muzyki z plików MIDI, MP3, kompaktów audio oraz płyt DVD po raz kolejny potwierdziło moją opinię o produktach Creative'a. Produkowane przez tę firmę karty rządziły i możliwe, że już zawsze rządzić będą. Co prawda, po piętach depczą już inni producenci z nie mniej rewolucyjnymi rozwiązaniami, ale na razie jeszcze muszą trochę popracować, by przejąć laur pierwszeństwa. Czyste, wzbogacone efektami, rozdzielone na pięć głośników brzmienie często przyprawia o dreszcz, szczególnie, gdy w nocy zasiądzie się do komputera i uruchomi na przykład znajdującą się w zestawie grę Aliens vs Predator. Z każdej strony słychać sączące się dźwięki, muzyka otacza nas dookoła, a odgłosy wystrzałów naprowadzają nas na kryjówkę nieprzyjaciela. Dzięki temu, że usłyszałem dźwięk przeładowywanego magazynka uszedłem nie jeden raz z życiem, oczywiście wirtualnie. :)

Cóż można napisać, podsumowując Live! Playera 1024. Jest to karta o doskonałych parametrach technicznych, świetnie oprogramowana i pozwalająca na ustawienie parametrów dźwięku w taki sposób, jaki odpowiada indywidualnym potrzebom jej posiadacza. Jeśli marzysz o takim urządzeniu i posiadasz odpowiedni zapas gotówki, to kupuj w ciemno, nie zawiedziesz się. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Creative SoundBlaster Live! Player 1024

Dane techniczne:
Procesor: EMU10K1
Magistrala: PCI 2.1

Plusy
- rewelacyjny dźwięk
- świetne oprogramowanie
- instrukcja w języku polskim

Minusy
- brak

Dostarczył:
Creative Labs (IRL) Ltd. Oddział Polska
ul. Sobieskiego 110/3
00-764 Warszawa
tel./fax (0-22) 646-52-16

Internet:
http://www.soundblaster.com

Cena:
290 zł

Super Flat Speakers

Jak kartka papieru

Budowa wszelkich urządzeń, operujących dźwiękiem, jest całą magiczną sztuką. Poszczególne firmy strzegą pilnie swoich tajemnic, a każda ma ich całe mnóstwo i to właśnie one decydują o subtelnych różnicach w brzmieniu, które jest najczęstszym tematem rozważań koneserów.

Łukasz Nowak

Do niedawna jedna sprawa była jasna: głośniki można robić na różne sposoby, ale jeżeli mają być dobre, to przede wszystkim muszą być duże, i to we wszystkich trzech wymiarach. Wiąże się to z zapewnieniem odpowiedniej przestrzeni rezonansowej, która odpowiada za poprawne brzmienie. Tymczasem po raz kolejny przekonałem się, że nikt nie może spać spokojnie. A to z okazji pojawienia się w redakcji płaskich głośników firmy Samsung.

Pisaliśmy już nieco o nich w poprzednim numerze (w nowościach, na pasku), ale jakoś nie mogłem uwierzyć, że to rzeczywiście działa. Dlatego ochoczo wyrwałem pudełko z tymi zabawkami z rąk chętnych do opisywania (no dobra, przesadzam, było ich tylko kilka, ale za to walczyły jak dzikie :-).

Po otwarciu pudełka ukazuje się cała oryginalność konstrukcji. Najwięcej miejsca zajmuje subwoofer, a satelity mieszczą się w małym, płaskim kartoniku. Po ustawieniu na stole, okazuje się, że rzeczywiście głośniki są płaskie (nie więcej niż 2 cm grubości), ale za to znacznie zyskały na wielkości w pozostałych wymiarach. Dlatego idealnie nadają się do powieszenia na ścianie, ale na biurku zajmują trochę dużo miejsca. Satelity oferują moc rzeczywistą po 5W na głośnik, a subwoofer - aż 21 W. Jest to dosyć dużo, jak na tę klasę zestawów, co ma swoje dobre i złe strony. Ale o tym pod koniec. Teraz do rzeczy - trzeba przecież odpowiedzieć na zasadnicze pytanie: "Jak to gra?"

W wielkim pośpiechu zabrałem się za podłączanie wszystkiego tak, jak ma być i szybko odpaliłem ulubioną płytkę audio. Muszę powiedzieć, że na początek zostałem pozytywnie zaskoczony. W zasadzie dźwięk był dobry, a przy tym duży subwoofer bardzo dobrze oddawał dynamikę. Przez kilka utworów wydawało mi się, że jest całkiem nieźle. Ale później, jak to zwykle mam w zwyczaju, zacząłem mieszać. No i wtedy wyszło na jaw kilka nie do końca miłych rzeczy. Po pierwsze, płaskie głośniki nie najlepiej przenoszą wysokie częstotliwości. Powyżej 16 kHz właściwie już nic nie ma. Co prawda, po podkręceniu głośności do maksimum słychać coś do 17 kHz, ale to zdecydowanie za mało, żeby zauważyć to w normalnych warunkach. Poza tym, pojawiał się dosyć mocno niekorzystny efekt, który może być przykry. Otóż w zależności od częstotliwości generowanego dźwięku, natężenie dawane przez głośniki było bardzo różne. Wiem, wiem, ucho ludzkie najlepiej słyszy w okolicy 2 kHz, a później to spada do zera. Jednak w Samsungach zdarzało się, że na przykład przy 13 kHz grały one głośniej niż przy 10 kHz, co nie jest normalne. Dlatego w ogólnym brzmieniu pojawiają się jednak zniekształcenia, które co prawda nie przeszkadzają w grach, ale przy słuchaniu muzyki mogą być dosyć niemiłe.

Na pochwałę zasługuje natomiast subwoofer. Chociaż i do niego można się przyczepić, ale to za moment. Bardzo mocny głośnik doskonale oddaje dynamikę i przenosi częstotliwości nawet w okolicach 30 Hz. Jednak został on zamknięty w dosyć małej, plastikowej obudowie, która uniemożliwia wykorzystanie pełnej mocy. Tak jak mówię, przy normalnej głośności wszystko jest w porządku, ale gdy przekroczymy jakieś 50 procent mocy, to zaczynają się pojawiać wzbudzenia i zniekształcenia. Dlatego do domowego użytku ten subwoofer nadaje się idealnie, ale dyskoteki się z nim nie urządzi, mimo że teoretycznie jego moc byłaby do tego wystarczająca.

Samsung Super Slim Speakers to zestaw bardzo ciekawy. Jak każda nowa konstrukcja nie jest pozbawiony wad, ale z całą pewnością zostaną one usunięte w najbliższym czasie, a nowatorska konstrukcja może zostać w interesujący sposób wykorzystana. Oczywiście można sobie ten komplet kupić do domu, mieć głośniki przyzwoitej jakości, a przy tym pokazywać kolegom, że posiada się nowinkę techniczną. Jak kto lubi. ;-)

□

INFO · INFO · INFO · INFO

Samsung Super Flat Speakers

Dane techniczne:
Pasmo przenoszenia: 30 Hz - 16,5 kHz
Moc: 2x5W + 21W

Plusy
- mała grubość satelit
- bardzo mocny subwoofer

Minusy
- nie najlepsze parametry brzmieniowe

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com

Cena:
510 zł

Nowości sprzętowe

aplikacji użytkownika. Kiedy nie przeszkadza to w pracy systemu, technologia SmartCooling automatycznie zmniejsza wydajność AGP-V6600, aby zmniejszyć pobór mocy i wydłużyć żywotność komponentów. Taką sytuacją może być na przykład pisanie listu lub czytanie dokumentu tekstowego. W momencie, gdy wymagane jest osiągnięcie najwyższej wydajności, optymalna moc procesora zostanie automatycznie przywrócona. Oznacza to, że nie oszczędza się na prędkości, ale średnia temperatura układu GeForce256 GPU i innych istotnych elementów jest niższa o 8 do 10 stopni Celsjusza niż w konkurencyjnych konstrukcjach. Sprawia to, że wydłuża się okres życia wszystkich podzespołów karty, a co za tym idzie - także jej niezawodność.

Dynamiczny OverClocking

Funkcja podkręcania karty nie jest już stacjonarna, dzięki technologii ASUS Dynamic OverClocking. Potrafi ona zapobiegać nadmiernemu przeciążeniu, które może nadwyrężyć i skrócić życie układu GeForce256 GPU. Nowa technologia Dynamicznego OverClockingu firmy ASUS pozwala podkręcać kartę w sposób dynamiczny. Podniesienie częstotliwości występuje tylko wtedy, kiedy potrzebna jest maksymalna moc, przy wymagających aplikacjach graficznych. W stanach zmniejszonej aktywności użytkownika, AGP-V6600 powinien mieć możliwość odpocząć. Tak więc koniec ze statycznym podkręcaniem, które jest dosyć niebezpiecznym rozwiązaniem.

www.asus.com

***

W ofercie wrocławskiej firmy AB S.A. pojawiły się nowe, szybkie nagrywarki CD-R/RW japońskiej firmy Ricoh, znanej z produkcji wysokiej jakości profesjonalnych urządzeń biurowych.

Model MP7060A-DP z interfejsem E-IDE/ATAPI pozwala na nagrywanie płyt CD-R z prędkością x6, płyt CD-RW z prędkością x4, natomiast odczyt danych odbywa się z prędkością x24. Zaimplementowanie technologii OPC i 2MB bufora pamięci wewnętrznej pozwala na uzyskanie równomiernego sygnału zapisu, co znacząco wpływa na niezawodność pracy urządzenia. Nagrywarka może pracować zarówno w pozycji poziomej, jak i pionowej. Oprócz płyt CD-R i CD-RW z powodzeniem współpracuje z płytami video CD, music CD, photo CD oraz CD-Text. Wraz z napędem CD-R/RW dostajemy komplet akcesoriów, takich jak wielojęzyczna instrukcja obsługi, kable, śrubki, kilka czystych płyt CD-R/RW oraz uniwersalny software CeQuadrat i NERO. Programy te posiadają zaawansowane funkcje wspomagające nagrywanie danych, muzyki (CD-Text, dekodowanie MP3) oraz tworzenie kopii zapasowych dysków twardych.

Sugerowana cena detaliczna brutto tego urządzenia to ok. 1210,00 zł.

www.ab.com.pl

Nowości sprzętowe

Do oferty Cadeny Systems wprowadzono nowy napęd DVD-ROM firmy Samsung Electronics, model SD-608.

Oto podstawowe dane techniczne napędu:
- transfer danych: 10.8 MB/s (8x/DVD); 6 MB/s (40x/CD)
- transfer w trybie burst do kontrolera IDE: 16.6 MB/s (PIO Mode 4/DMA Mode 2)
- czas dostępu: DVD - 110 ms; CD - 100 ms
- pamięć flash ROM: 64 KB
- wewnętrzny bufor: 512 KB
- umożliwia odczyt płyt DVD-ROM, DVD-Video, CD-ROM, CD-R, CD-RW, CD Audio, CD-ROM/XA, Video-CD, CD-I/FMV, Multisession Photo CD, Enhanced CD i CD-Extra
- wbudowany mechanizm ARS (Acoustic-noise Reduction System), zmniejszający głośność pracy napędu i jego drgania

www.samsung.com

***

TAIPEI, TAJWAN, 18 listopada 1999 - ASUSTeK COMPUTER INC. (ASUS) ogłosił wprowadzenie do oferty płyty głównej P3W-E ze złączem slot 1i, obsługą procesorów Pentium III Coppermine. Ten najnowszy produkt firmy ASUS zapewnia idealną konfigurację zarówno dla użytkownika domowego jak i profesjonalnego, w oparciu o magistralę 133MHz Front Side Bus, którą oferuje nowy chipset Intel 810E.

Wysoka Wydajność, Niski koszt

Stworzona dla rynku profesjonalnego, płyta P3W-E współpracuje z najnowszym procesorem Intela, o nazwie kodowej Coppermine, produkowanym w najbardziej zaawansowanej (0.18 mikrona) technologii półprzewodnikowej. Ta nowa technologia umożliwia wprowadzenie wyższych częstotliwości taktowania, niższego poboru mocy i 256KB pamięci cache Level 2, pracującej z pełną prędkością procesora.

Dzięki wbudowanej karcie graficznej z 4MB, dedykowanej pamięci obrazu 133MHz SDRAM, płyta P3W-E, w formacie ATX, oferuje bogatą grafikę 2D/3D o wysokiej jakości bez potrzeby kupowanie drogiej karty graficznej. Płyta P3W-E posiada także nowy interfejs Audio Modem Riser i opcjonalnie zintegrowaną kartę dźwiękową AC'97, oferującą dźwięk stereo wysokiej jakości za przystępną cenę. Zintegrowane karty graficzna i dźwiękowa zapewniają nie tylko niedrogie rozwiązanie, ale co ważniejsze pozwalają osiągnąć najwyższy poziom zgodności i niezawodności.

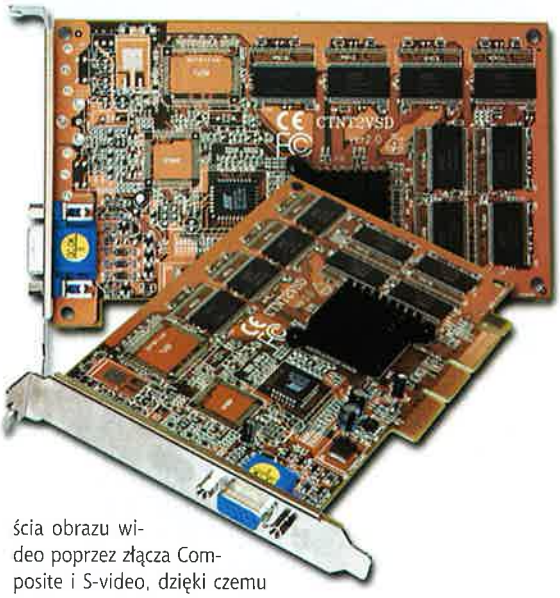
Kolejny Krok do Wzorcowego PeCeta

Poza wbudowaną obsługą grafiki i dźwięku, ta płyta oferuje także zarządzanie poborem mocy zgodne z ACPI, funkcję suspend-to-RAM, która pozwala zmniejszyć zużycie energii i włączać komputer gotowy do pracy, inteligentny BIOS z bezzworkową technologią ustawiania procesora (JumperFree(tm)) oraz zarządzanie zasobami sprzętowymi poprzez programy ASUS PC Probe lub Intel LANDesk Client Manager.

Power Color Vanta

Podkręć mnie

Na łamach CDA mieliście już okazję do zapoznania się z konstrukcjami, działającymi w oparciu o procesor nVidia Vanta. W tym artykule przybliżę kolejne urządzenie, które zadziwiło mnie do tego stopnia, że spędziłem nad jego testami sporo czasu.



techNICK

Power Color nie jest zbyt znaną firmą na polskim rynku. Do tej pory nie miałem okazji testować urządzeń, oferowanych przez tego producenta. Dosyć sceptycznie nastawiony, rozpakowałem pudełko zawierające kartę, instrukcję obsługi oraz dwa krążki CD ze sterownikami oraz oprogramowaniem. Po włożeniu karty do komputera i zainstalowaniu odpowiednich aplikacji, sprawdziłem, jakie parametry podawane są przez programy diagnostyczne. Ku mojemu zdziwieniu zauważyłem, że zegar taktujący kości pamięci ustawiono na 111 MHz, dosyć niestandardowo, nieprawdaż. Układ akcelerujący grafikę korzystał z częstotliwości 100 MHz. Wyniki przy tak ustalonych parametrach nie były zbyt rewelacyjne, jeśli porównywałem je do tych, uzyskanych przez urządzenia innych firm. Powiedziałem sobie, że może chociaż da się wycisnąć z niej, stosując programy przetaktowujące ustawienia częstotliwości i tu opadła mi szczęka. Karta pracowała stabilnie przy ustawieniach 160 MHz/150 MHz, odpowiednio dla kości akceleratora i pamięci. To po prostu niesamowite, ale po półgodzinnej pracy, pomimo że producent nie zamontował wentylatora, radiator nie był jeszcze zbyt gorący, a karta pracowała stabilnie. Nie ryzykowałem jednak i założyłem wiatraczek. Udało mi się uzyskać jeszcze lepsze wyniki. Świadczy to o potencjale, drzemiącym w tym układzie. Jestem tylko ciekaw, czy tylko ten egzemplarz charakteryzował się takim zapasem mocy, czy może wszystkie karty firmy Power Color, na układach Vanta, można przetaktować o ponad 50%. Wyniki programów testowych, zmierzone po dokonaniu korekt zegarów, wykazały wzrost wydajności o około 40-70%. Porównując je z rezultatami uzyskanymi przez karty z układami TNT2, doszedłem do wniosku, że Power Color Vanta nie ustępowała im praktycznie pod względem szybkości działania w grach, niestety w grafice 2D była od nich nieco słabsza. Jakość obrazu, jaki generuje testowana karta, pozostawia niewiele do życzenia, aczkolwiek mógłbym przyczepić się do wyświetlania niektórych kontrastujących ze sobą kolorów, ich nasycenie nie było zbyt dobre. Opcjonalnie karta może posiadać wbudowane wyjścia obrazu wideo poprzez złącza Composite i S-video, dzięki czemu można zgrać generowany obraz na magnetowid lub pograć, używając telewizora do wyświetlania grafiki. Niestety, testowany egzemplarz nie posiadał takowych udogodnień. Wśród dołączonego oprogramowania znaleźć można całkiem niezły programowy odtwarzacz DVD. Dzięki niemu można oglądać filmy z płyt, dostępnych już od dłuższego czasu w wypożyczalniach i sklepach.

Power Color Vanta jest kartą dobrą, choć jej osiągi nie stawiają jej na pierwszym miejscu, jeżeli chodzi o wydajność. Jeśli zaś wszystkie egzemplarze dadzą się przetaktować w taki sposób, jak testowane przeze mnie urządzenie, to mogę polecić je każdemu, kto nie może wydać na kartę więcej niż 350 złotych, a pragnie posiadać w miarę mocny akcelerator trzeciego wymiaru. □

INFO · INFO · INFO

Power Color Vanta

Dane techniczne:
układ: nVidia Vanta
pamięć: 16 MB SDRAM
magistrala: AGP2x/4x
sterownik: 4.11.01.0208

Dostarczył:
AB S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Plusy
- programowy odtwarzacz DVD
- duże możliwości podkręcania

Internet:
http://www.ab.pl

Minusy
- niższa wydajność przy fabrycznych ustawieniach

Cena:
322 zł

Test

Test	Kategoria	Jednostka	Power Color Vanta	MSI Vanta	VIEWTOP Savage 4 PRO	3dfx Velocity 100 Voodoo	Asus 3800 Dlx TNT2
GL Quake	640x480	fps	67,9	74,50	54,3	91,3	118,5
	800x600	fps	43,5	48,50	36,6	62,1	101,5
	1024x768	fps	28,4	36,20	22,9	40,5	68,8
Quake II	640x480	fps	61,4	64,7	53,2	79,3	55,5
	800x600	fps	36,5	41,40	39,6	64,8	55,4
	1024x768	fps	25,4	30,0	26,5	43,1	50,8
	1600x1200	fps	14,1	x	10,7	x	26,7
Turok	D3D 640x480	fps	67,4	101,4	63,2	110,8	86,9
	D3D 800x600	fps	45,8	72,3	48,1	102,4	86,6
Turok 2	640x480	fps	41,7	43,4	37,3	52,4	36,6
	800x600	fps	35,4	42,70	32,3	48,8	36,9
	1024x768	fps	29,1	38,0	24,7	47,9	36,3
Incoming 16 bit	640x480	fps	46,75	83,97	52,15	89,90	70,68
	800x600	fps	40,08	61,26	32,73	86,18	69,54
	1024x768	fps	31,99	50,61	28,13	66,72	68,95
Incoming 32 bit	640x480	fps	38,96	60,62	39,29	x	68,75
	800x600	fps	26,99	41,73	29,46	x	67,96
	1024x768	fps	17,84	x	19,66	x	50,58
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	3062	3120	2713	3057	2669
Final Reality	3D	R Marks	3,81	x	x	x	4,39
Final Reality	2D	R Marks	3,85	x	x	x	3,55
Final Reality	Overall	R Marks	3,79	3,72	3,01	3,62	3,86

Testy wykonano na: Intel Celeron 366MHz, Abit BH6, 64 MB SDRAM

Philips PCRW404

Proste wypalanie w ekstrawagancki sposób

Philips prawie zawsze jako pierwszy oferował nowe rozwiązania techniczne, jeśli chodzi o rynek audio-video. Jako pierwszy zaprezentował na przykład wieżowy moduł, służący do wypalania płytek zawierających utwory muzyczne. Także, jeśli chodzi o wygląd tych produktów, dbał, by odróżniały się one od produktów oferowanych przez konkurencję.

techNICK

Podobnie sprawa ma się na polu nagrywarek, stosowanych w komputerach. Philips zaprezentował jakiś czas temu napęd nagrywający płytki CD-R z czterokrotną, a CD-RW z podwójną prędkością. W najnowszym modelu, oznaczonym symbolem PCRW404, zwiększono szybkość zapisu płyt CD-RW do poziomu czterokrotnie wyższego niż standardowy, a prędkość odczytu ustalono na trzydziestodwukrotną. Dołączone oprogramowanie powstało na bazie dość popularnej aplikacji WinOnCD, napisanej przez firmę CeQuadrat. Dzięki prostocie obsługi i prowadzeniu niemal "za rękę", możemy nagrać płytę z

muzyką, czyli Audio-CD, danymi, a także wykonać kopię zapasową krążka, który jest zbyt cenny, by pozwolić sobie na jego ewentualne uszkodzenie lub stratę. W zestawie otrzymujemy także dwie płytki, jedną CD-R i drugą CD-RW. Szkoda tylko, że są one włożone w kartonowe opakowanie wraz z oprogramowaniem i by je przenieść do kolegi czy pracy, zmuszeni jesteśmy dokupić do nich opakowania. Wspomniałem wcześniej o dość kontrowersyjnej kolorystyce urządzenia. Pierwsze wrażenie jest rzeczywiście piorunujące. Czerń w połączeniu ze złotem może przyciąga wzrok, ale komputer, do którego kremowej szarości przyzwyczaiłem się, teraz zyskał kolorową plamę. W dobie coraz bardziej kolorowych obudów, posiadających kształty iście z filmów SF, napęd Philipsa powinien szybko znaleźć miejsce dla siebie. Pomimo moich mieszanych odczuć względem kolorystyki uważam, że Philips PCRW404 jest solidną konstrukcją, spełniającą wymogi obecnie panujących standardów zapisu i odczytu danych. Jeśli chcesz, by twój komputer nabrał kolorków, to śmiało sięgaj po tę nagrywarkę. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Philips PCRW404

Dane techniczne:
interfejs: ATAPI/E-IDE
bufor: 2 MB
zapis CD-R/RW: 4x/4x
odczyt: max 32x
czas dostępu: 115 ms

Plusy
- dobra wydajność
- ekstrawagancki wygląd

Minusy
- mimo wszystko, ekstrawagancki wygląd

Dostarczył:
Cadena Systems ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
http://www.philips.com
http://www.cadena.com.pl

Cena:
1195 zł

SALON KOMPUTEROWY Helion
Wrocław, ul. Długa 68
(naprzeciwko Supermarketu HIT)
tel. (071) 781-78-84
e-mail: helion@klub.chip.pl

Komputery (nie) tylko dla graczy

LG intel
HEWLETT PACKARD Belinea AMD EPSON

- podzespoły
- akcesoria
- zestawy
- materiały eksploatacyjne
- oprogramowanie

Zestaw promocyjny:
Celeron 400
32 MB RAM BX
HDD 6,4 GB
CD-ROM 40x
Karta graficzna
Karta muzyczna
Klawiatura, mysz
2299 zł
Ceny zawierają podatek VAT!
Monitor 15" cyfrowy 670 zł
Gwarancja do 24 m-cy

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową!
Przy przedpłacie udzielamy 2% rabatu.

Wszystkie nazwy i znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich prawnych właścicieli

Nowości sprzętowe

Płyta P3W-E pozwala zainstalować do 512MB pamięci SDRAM w trzech 168-pinowych gniazdach DIMM, a także posiada dwuportowy interfejs USB przydatny w łatwej instalacji oraz podwójny kontroler UltraDMA/66 bus master IDE, oferujący transfer danych na poziomie 66MB/s.
Użytkownicy Biurowi
Aby zaspokoić potrzeby konfiguracji biurowych, ASUS oferuje płytę P3W w formacie ATX - zaawansowaną i niedrogą konstrukcję multimedialną, zawierającą chipset Intel 810 ze zintegrowaną kartą graficzną i programowym kodekiem audio, zgodnym ze standardem AC'97.
Płyta P3W posiada podwójny kontroler UltraDMA/66 bus master IDE, dwuportowy interfejs USB, trzy gniazda DIMM mieszczące do 512MB pamięci 100MHz SDRAM, sześć złącz zgodnych z PCI 2.2 i jedno gniazdo ISO.

www.asus.com

***

Mamy przyjemność poinformować o wprowadzeniu do oferty Cadeny Systems długo oczekiwanego przez wszystkich produktu, Iomega ZIP 250 MB PCMCIA/USB.

Urządzenie wyposażono w podwójny interfejs USB/PCMCIA, co czyni je bardzo uniwersalnym (karta PCMCIA oraz odpowiedni kabel do notebooka sprzedawane będą jako osobny produkt). W porównaniu z innymi modelami zewnętrznymi serii 250 MB, zmniejszono ponad o połowę wysokość napędu.

Oto najważniejsze cechy nowego produktu:
- średni czas dostępu do danych: <50 ms
- transfer danych: <900 KB/s
- prędkość obrotowa: 2941 RPM
- pełna kompatybilność z dyskietkami 250 MB i 100 MB
- podwójny interfejs - PCMCIA oraz USB
- kompatybilność z PC (Windows 95/98/NT) oraz iMac-iem/G3 (MacOS 8.1)
- brak zewnętrznego zasilacza w wersji PCMCIA (zasilanie pobierane jest z notebooka)
- pakiet oprogramowania IomegaWare 2.1
- czas bezawaryjnej pracy: 100000 MTBF

Wraz z napędem w wersji USB użytkownik otrzymuje jeden czysty dysk 250 MB i pakiet oprogramowania IomegaWare, w którego skład wchodzą m.in. sterowniki do Windows 9x, NT 4.0 oraz MacOS 8.1, QuickSync i RecordIt.

www.cadena.com.pl

***

SCOTTS VALLEY, Kalifornia - 1 listopada 1999 r. - Firma Seagate Technology, Inc. (NYSE: SEG) przedstawiła swoje najnowsze dyski Cheetah i Barracuda - pamięci masowe dla środowisk internetowych, darzone najwyższym zaufaniem. Przy pojemnościach sięgających 73,4 GB, prędkości przesyłania sformatowanych danych przełamującej barierę 40MB/s i podwojonej zewnętrznej prędkości przesyłania danych, dzięki zastosowaniu nowych interfejsów

Lexmark Z31, Z51

Facelifting

O drukarkach Lexmark dosyć dawno nie pisaliśmy. A to dlatego, że jakoś mało się w tej branży dzieje. Czas życia modelu drukarki atramentowej jest zdecydowanie dłuższy niż w przypadku np. kart graficznych, a zmiany są zdecydowanie mniej nowatorskie.

Łukasz Nowak

Jednak ostatnio pojawiło się kilka nowych wersji Lexmarków, a dwie z nich otrzymaliśmy do testów. Modele Z31 i Z51 są odpowiednio skierowane do domowego użytkownika, o nieco wyższych wymaganiach oraz do półprofesjonalnych zastosowań w domu i małym biurze.
Lexmark Z31 to zgrabna drukarka o chyba najkorzystniejszym stosunku możliwości do ceny, spośród całej oferty tego producenta. Dwie głowice drukujące odpowiadają za kolor czarny i trzy barwne składowe modelu CMYK. Taka konfiguracja zapewnia dobrą jakość wydruku, zadowalającą szybkość, a przy tym oszczędza nieco pieniędzy osobom, które drukują prawie wszystko na czarno (a są takie :-). Konstrukcja tego urządzenia jest prawie dokładną kopią modelu 3200. Najlepiej objawia się to po bardzo podobnej obudowie oraz zastosowaniu dokładnie tych samych pojemników z tuszem. Oczywiście, jak we wszystkich Lexmarkach, te ostatnie są zintegrowane z głowicami drukującymi, co pozwala uniknąć kosztownych napraw w przypadku zaschnięcia atramentu.
Z różnic w stosunku do modelu 3200 można wymienić nieco poprawioną szybkość i znacznie lepszą jakość, dzięki której można już uzyskać dosyć przyzwoite wydruki, np. zdjęć. Natomiast czysto fizycznym usprawnieniem jest małe, sprytne urządzenie do podtrzymywania papieru składankowego. Z tyłu drukarki można otwo-

rzyć klapkę, która po rozłożeniu tworzy podajnik, na którym można spokojnie umieścić składankę. Dzięki temu Z31 może być stosowany także w biurach.
Jeśli chodzi o jakość druku, to Lexmark Z31 pracuje w trzech trybach: ekonomicznym, normalnym i dokładnym. Pierwsze dwa są dosyć szybkie, ale otrzymywane wydruki nie nadają się raczej do żadnej oficjalnej prezentacji. Jak we wszystkich Lexmarkach, w tych trybach pojawiają się smugi i nierównomierne rozłożenie barw. Natomiast w najlepszym trybie druku, jakość jest już całkiem zadowalająca, ale za to trzeba się bardzo długo naczekać, aż kartka opuści drukarkę.
Jeżeli dla kogoś jest to poważną niedogodnością, to powinien pomyśleć raczej o modelu Z51. Podstawową nowością w nim jest zupełnie nowa konstrukcja głowicy kolorowej. Wymaga ona zastosowania innego atramentu, ale za to znacznie przyspiesza wydruk. Ta sama strona testowa była drukowana przez Z51 prawie dwa razy szybciej niż przez Z31. Najbardziej objawia się to w trybie najlepszej jakości.
Ta nowa głowica zachowuje się jednak trochę dziwnie. Co prawda nie można się specjalnie przyczepić do jakości rasteryzacji i rozdzielczości (do 1200 dpi), ale pierwsze wydruki pokazały zaskakującą niedokładność w odwzorowaniu kolorów. Wszystko było ciemne i jakieś takie niewyraźne. Jednak po kilku próbach, udało się wszystkie te niedogodności skorygować za pomocą odpowiedniego ustawienia korekcji kolorów drukarki. Niby takie nic, ale jednak może sprawić pewne kłopoty.
Lexmark Z51 posiada także całkiem nowy moduł do komunikacji z komputerem. Oprócz standardowego, dwukierunkowego portu Centronics, posiada on także złącze USB. Dzięki temu załatwiono dwie sprawy: po pierwsze zapewniono wygodę dla wymagających użytkowników Windows 98, a po drugie umożliwiono skorzystanie z drukarki użytkownikom komputerów iMac.
Dwie nowe drukarki Lexmarka są logiczną kontynuacją dotychczasowych serii. Nie należy się po nich spodziewać żadnych rewolucyjnych zmian, chociaż nowa głowica drukująca w modelu Z51 w końcu rozwiązała problem szybkości, który był piętą achillesową Lexmarka. Z31 jest prostym, tanim urządzeniem przeznaczonym dla odbiorcy domowego i biurowego, natomiast Z51 powinien być wybrany przez osoby, które potrzebują drukować dużo, szybko i z dobrą jakością. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Lexmark Z31

Dane techniczne:
Rozdzielczość: 1200 dpi
Liczba głowic: 2

Plusy
- rozsądna cena
- dosyć dobra wydajność

Minusy
- niska prędkość druku

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.lexmark.com

Cena:
550 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Lexmark Z51

Dane techniczne:
Rozdzielczość: 1200 dpi
Liczba głowic: 2

Plusy
- wysoka szybkość druku
- więcej niż zadowalająca jakość
- opcjonalne podłączenie przez USB

Minusy
- raczej wysoka cena

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.lexmark.com

Cena:
1050 zł

Joysticki Logitech

Logitech WingMan Attack i WingMan Extreme Digital 3D

Kontrolery gier kojarzą się większości użytkowników PC w pierwszej kolejności z myszami i joystickami. Jeśli chodzi zaś o jakość wykonania i dostępność funkcji to zwykle jest to Logitech i Saitek, które to firmy przyzwyczaiły nas do sukcesywnego odświeżania swoich konstrukcji.

Mike-L

Tak też stało się tym razem. Logitech zaprezentował dwa nowe modele z serii WingMan, analogowy Attack i cyfrowy Extreme Digital 3D. Jeśli chodzi o wygląd to różnią się nieznacznie, ale jeśli zwrócić uwagę na możliwości i funkcje to są to mimo wszystko różne konstrukcje.

Pierwszy z testowanych przeze mnie kontrolerów to WingMan Attack, który podłączamy do komputera za pomocą dość długiego przewodu, zakończonego wtyczką pasującą do portu gier, znajdującego się na każdej popularnej karcie muzycznej. Instaluje się go w systemie jako trzyosiowy kontroler z czterema przyciskami. Po skalibrowaniu maksymalnego wychylenia manetki kierunku oraz zakresu działania przepustnicy, można przystąpić do gry. Testy polegały na graniu w najpopularniejsze pozycje, przeznaczając kilkadziesiąt minut na każdą z nich i ocenę prawidłowości kontroli postaci czy pojazdu. Jeśli chodzi o precyzję sterowania, to nie mogę zarzucić joystickowi nic, praktycznie nie ma się do czego przyczepić. Chociaż jeśli mam być szczery to kilka razy, grając w samochodówki, będąc w sytuacjach krytycznych, zmniejszając gaz przepustnicą wyginała się ona dosyć niebezpiecznie. Producent wykonał ją jako ażurowy płatek, umieszczony na dosyć cienkim kawałku plastiku. Co bardziej krewcy gracze mogą go po prostu połamać.

Drugi z testowanych modeli to WingMan Extreme Digital 3D. Przy konstrukcji wnętrza użyto całkiem nowych, cyfrowych technologii, które zapewnić mają wyższą dokładność i dodatkowe możliwości kontroli. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych rozwiązań udało się wzbogacić już i tak udaną konstrukcję w dodatkowe, programowalne przyciski, jest ich już siedem, ośmiokierunkowy kontroler typu "grzybek", służący na przykład do rozglądania się na boki podczas lotu lub jazdy. Jest to raczej nowość, ponieważ do tej pory tego typu przełącznik miał możliwość wskazywania tylko czterech kierunków. Dodatkowo całą dźwignię joysticka można obracać w ograniczonym zakresie w prawo i lewo. Jest to dosyć przydatna funkcja, gdyż możemy ją wykorzystać w grach typu FPP, a w symulatorach lotu jako dosyć przydatny orczyk. W przypadku WingMana Extreme 3D nie wystarczy tylko zainstalować sterownika, dołączonego na płytce CD, ale konieczne jest także wgranie oprogramowania, służącego do ustawiania funkcji joysticka. Działanie tej aplikacji polega na tym, że każdemu klawiszowi z osobna można przyporządkować funkcję zwykłego przycisku lub kombinacji klawiszy klawiatury. Dodatkowo można wybrać jedną z kilkudziesięciu wcześniej ustalonych przez producenta konfiguracji całego joysticka, jeśli brakuje tam ustawień do którejś z nowszych gier, to nic nie stoi na przeszkodzie, by ściągnąć dodatkowe dane z internetowej strony firmy Logitech. Ciekawostką charakterystyczną dla cyfrowych urządzeń Logitecha jest dołączenie specjalnej przejściówki, która umożliwia podłączenie joysticka zarówno poprzez złącze USB, jak i do portu gier na karcie muzycznej. Podobne rozwiązanie stosowane jest w myszkach, gdzie oprócz USB możemy mysz podłączyć do gniazda PS/2.

WingMan Extreme 3D podczas testów sprawował się podobnie jak poprzednik - bez zarzutu. Co prawda do niektórych gier zmuszony byłem modyfikować ustawienia, ponieważ zdefiniowane przez programistów funkcje niektórych klawiszy nie odpowiadały moim przyzwyczajeniom. Niestety także w tym modelu zastosowano podobną, delikatna konstrukcję przepustnicy.

Logitech WingMan
Extreme Digital 3D

Obydwa joysticki nie posiadają przyssawek, a jedynie gumowe nóżki, które wbrew pozorom w miarę dobrze trzymają podstawę urządzenia w miejscu. Jeśli chodzi o klawisze umieszczone w obydwu modelach na górnej części manetki, to są one obsługiwane kciukiem. Do ich umieszczenia w modelu Attack nie mam zastrzeżeń, to dodatkowa para w wersji cyfrowej jest umieszczona jednak troszkę za daleko przez co zmusza do przesunięcia lekko dłoni, by można było z nich skorzystać.

Pomimo kilku mniej znaczących błędów, obydwa joysticki Logitecha to dobre konstrukcje, dzięki którym sterowanie jest bardzo precyzyjne. Jeśli oczekujecie wysokiej dokładności za mimo wszystko rozsądną cenę, to możecie nabyć którykolwiek z nich. □

INFO · INFO · INFO · INFO · INFO

Logitech WingMan Attack

Plusy
- wysoka jakość wykonania
- precyzja działania

Minusy
- wątła dźwignia przepustnicy
- dla praworęcznych

Cena: 89 zł

Dostarczył:
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:
http://www.tornado.com.pl
http://www.logitech.com

Logitech WingMan Extreme Digital 3D

Plusy
- wysoka jakość wykonania
- cyfrowa precyzja działania
- przejściówka z portu gier na USB

Minusy
- wątła dźwignia przepustnicy
- dla praworęcznych

Cena: 199 zł

Dostarczył:
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:
http://www.tornado.com.pl
http://www.logitech.com

Nowości sprzętowe

Ultra160 SCSI i Fibre Channel 2Gb, pojedynczy dysk Cheetah 10 000 obr./min, może zapamiętać ponad 24 000 utworów MP3 lub więcej informacji niż można wydrukować na papierze wyprodukowanym z 36 000 drzew.

Nowe dyski Cheetah o pojemnościach 73,4, 36,7, 18,3 i 9,1 GB oraz nowe dyski Barracuda o pojemnościach 18,3 i 9,1 GB są najbardziej niezawodnymi dyskami Seagate, jakie zostały kiedykolwiek stworzone i przewiduje się, że podobnie, jak ich poprzednicy, będą dominować w zastosowaniach, takich jak Internet, przetwarzanie transakcji, serwery przedsiębiorstw oraz serwery A/V.

Nieliniowa edycja dźwięku i wideo wykonywana przez większość studiów jest jednym z najbardziej wymagających testów, jakim mogą zostać poddane systemy pamięci masowych. Podczas produkcji, film trwający 90 minut może zająć 925 gigabajtów pamięci masowej, tylko na zapisanie poszczególnych klatek, a wymagania co do wydajności dysków są ekstremalne.

Dyski Seagate pomagają wytwórni Universal Studios tworzyć wielkie filmy, w tym zeszłotygodniowy hit "Najlepszy człowiek" ("Best Man"), "Koniec czasu" ("End of Days") z Arnoldem Schwarzeneggerem, który wchodzi na ekrany w tym tygodniu i "Człowiek na księżycu" ("Man on the Moon") z Jimem Carreyem, który pojawi się na święta. "Spodziewam się niewiarygodnych postępów w dziedzinie edycji filmów, do których przyczynią się dyski z rodziny Cheetah 73," powiedział Max Friedman, zajmujący się postprodukcją w Universal Studios. "Dyski Fibre Channel firmy Seagate są koniecznością w dzisiejszym studio A/V. Technologia ta jest kluczowa dla zapewnienia wysokiej przepustowości i dostępu wielu użytkowników - w naszym studiu wykorzystujemy dziesięć maszyn, korzystających jednocześnie z tych samych dysków Cheetach".

Dyski Barracuda 18XL, Cheetah 18XL, Cheetah 36LP i Cheetah 73 będą dostępne od pierwszego kwartału 2000 r. Przewidywane ceny za jedną sztukę OEM będą wynosić odpowiednio: 599 USD, 859 USD, 1.195 USD, i 2.080 USD. Producenci OEM mogą kontaktować się z przedstawicielami handlowymi Seagate, by uzyskać informacje o cenach hurtowych. Firma Seagate będzie prezentować nowe produkty w tym miesiącu na targach Comdex w Las Vegas.

www.seagate.com

***

W listopadzie firma TCH COMPONENTS wprowadziła do swojej oferty moduł pamięci o pojemności 1 GB produkcji Kingston Technology. Nowy moduł 1 GB wykorzystuje technologię kości 256 Megabit DRAM i przeznaczony jest do płyt serwerowych z chipsetem Intel Profusion. W TCH COMPONENTS można również kupić rozszerzenia pamięci do 1 GB, przeznaczone do komputerów Compaq Proliant 8000 i 8500 oraz Dell PowerEdge 8450. Ponadto, w ofercie firmy znajdują się również moduły pamięci 128 MB i 512 MB do IBM Netfinity 8500R, a wkrótce znajdą się także moduły do serwera Hewlett-Packard LXr 8500.

www.tch.com.pl

Nowości sprzętowe

Entrega Technologies jest firmą, która zajmuje się projektowaniem i produkcją wszelkiego typu przejściówek, konwerterów, hubów oraz kart PC i MAC. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego gdyby nie fakt, że te wszystkie urządzenia związane są ze złączami USB. W ofercie znajdują się między innymi siedmioportowe huby USB do PC i iMac'a, konwertery USB na złącza równoległe, szeregowe, SCSI, Ethernetowe, jak również wszelkiego typu przewody połączeniowe dla gniazd USB oraz karty pozwalające na podłączenie do czterech dodatkowych urządzeń, wykorzystujących to popularne złącze. Ta ostatnia propozycja wydaje się być najciekawsza, gdyż za cenę około 37 dolarów otrzymujemy dodatkowe porty, z których każdy może wykorzystać zasilanie prądem o natężeniu do 500mA. Maksymalny transfer możliwy do uzyskania na każdym złączu wynosi do 12Mbitów na sekundę. Do skonstruowania tej karty użyto kości firmy OPTI, o symbolu 82C861.

www.entrega.com

***

TAIPEI, TAJWAN, 15 listopada 1999 - ASUSTeK COMPUTER INC. (ASUS) ogłosił wprowadzenie do sprzedaży swojego ulepszonego napędu DVD-E608 DVD-ROM o prędkości 8x, z unikalnym zestawem funkcji motorycznych ASUS. Najnowsza oferta napędu DVD-ROM rodem z Taipei na Tajwanie zapewnia pełną zgodność ze wszystkimi ważnymi formatami płyt CD-ROM, co czyni ją odpowiednim następcą dzisiejszych czytników CD-ROM, dodając przy tym obsługę płyt DVD-ROM.
Funkcje
Napęd ASUS DVD-E608 oferuje prędkość odczytu 8x (10,800 KB/sec) dla płyt DVD-ROM i doskonałą szybkość 40x (6,000 KB/sec) dla CD-ROM. ASUS DVD-E608 korzysta z interfejsu ATAPI, który pracuje w trybach transferu PIO mode 4, DMA multi-word mode 2 i Ultra DMA 33. Pod kontrolą Windows 95/98, ten zgodny ze standardem Plug and Play napęd jest łatwy w instalacji. DVD przejmuje obsługę formatu UDF bridge, który składa się z części ISO 9660 i UDF, co zapewnia wsteczną kompatybilność z różnymi systemami operacyjnymi. Czytnik ASUS DVD-E608 może więc pracować bezproblemowo z praktycznie każdym oprogramowaniem.
Technologia DVD pozwala na przechowywanie na pojedynczej płycie od 4.7GB do 17GB danych, w zależności od formatu, do kilkunastu razy więcej niż można zapisać na zwykłym krążku CD-ROM. Ze swoją doskonałą pojemnością, płyty DVD oferują wielofunkcyjny odczyt CD-ROM i odtwarzanie ekscytujących danych DVD, takich jak pełnometrażowe filmy o doskonałej jakości dźwięku i obrazu.
Udoskonalenia wprowadzone przez ASUSa
"Ponieważ na rynku dostępnych jest więcej tytułów na płytach CD niż DVD, napęd ASUS DVD-E608 jest udoskonalony poprzez unikalne

Artec ACW-4424

Płytki nagrywam... Dane, muzyka...

Firma Artec kojarzy się większości naszych czytelników z myszkami, trackballami, a także skanerami. Ostatnio zaprezentowano najnowszą linię produktów, czyli urządzenia nagrywające płytki CD-R i CD-RW. Poniżej możecie przeczytać krótką recenzję jednego z modeli.

techNICK

Artec ACW-4424 jest nagrywarką komunikującą się z komputerem poprzez interfejs E-IDE/ATAPI, dzięki czemu praktycznie każdy z użytkowników może zainstalować ją w swoim komputerze. Można jej także używać jako zwykłego napędu CD-ROM, gdyż odczyt danych następuje z prędkością 24x czyli maksymalnie 3.6MB/sekundę. Nagrywać możemy z prędkością 1x, 2x oraz 4x i dotyczy to zarówno płytek CD-R oraz CD-RW. Dwumegabajtowy bufor zapewnia bezproblemową pracę, czego nie można było powiedzieć o produktach innych firm, posiadających jedynie 1MB pamięci. Mniejszy bufor szybko się zapełniał i nie zapewniał ciągłego transferu w wypadkach, gdy dysk twardy nie nadążał z dostarczaniem danych (komunikat Buffer Uunderrun). Tacka napędu znajduje się za odchylaną klapką, za którą umieszczono także otwór awaryjnego wysuwania płyty. Nagrywarka posiada możliwość uaktualnienia firmware'u, co pozwoli w przyszłości na rozszerzenie możliwości urządzenia. Producent zapewnia, że bez problemu można nagrywać płytki 80minut/730MB.
W komplecie znajdziemy oprócz samej nagrywarki, także śrubki montażowe, przewód audio do połączenia z kartą muzyczną oraz oprogramowanie, a jest to dosyć popularny Easy CD Creator w wersji 3.5c i DirectCD 2.5d. Obydwie aplikacje, firmowane przez firmę Adaptec, pozwalają na tworzenie mediów we wszystkich najpopularniejszych formatach, dzięki nim można skopiować płytkę z danymi oraz muzyką.
Artec ACW-4424 jest napędem dość dobrym i z powodu przystępnej ceny można go polecić wszystkim, którzy potrzebują magazynować duże ilości danych lub przenosić je do innych stanowisk, które nie są połączone siecią. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Artec ACW-4424

Dane techniczne:
prędkość odczytu: 24x
zapis CD-R/RW: 4x
interfejs: E-IDE/ATAPI

Plusy
- obsługa standardu Ultra DMA/33
- bufor 2 MB

Minusy
- brak kabla IDE w zestawie

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15, 62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
http://www.cadena.com.pl
http://www.artec.com.tw

Cena:
978 zł

AVerMedia Cam-Guard

Czujne oko strażnika

Coraz więcej tanich, cyfrowych kamer, przeznaczonych do użytku domowego, pojawia się na rynku akcesoriów komputerowych. Przy wyborze nie kierujemy się teraz ceną, gdyż ta jest ustalana na dosyć niskim pułapie, a głownie oprogramowaniem i parametrami użytkowymi.

Mike-L

Kierując się takimi założeniami, firma AverMedia, znana do tychczas jako producent świetnych komputerowych tunerów telewizyjnych, stworzyła Cam-Guard, czyli kamerę cyfrową dla każdego. Urządzenie to ma kształt kuli spłaszczonej od góry i od dołu, z przodu zamontowano obiektyw, a po przeciwnej stronie wychodzi przewód, łączący kamerę z komputerem poprzez złącze USB. Na górnej powierzchni znajdziemy przycisk pozwalający samodzielnie "zwolnić migawkę" cyfrowego aparatu, a zrobione zdjęcie zapisać na dysk twardy. Kamera opiera się na gumowym pierścieniu, do którego pasuje specjalnie wyprofilowany spód obudowy. Dzięki temu mamy możliwość kierowania obiektywem w dość

szerokim zakresie. Niestety, przewód połączeniowy, który uznałem za największy minus kamery, w znacznym stopniu uniemożliwia swobodne ustawianie Cam-Guarda. Jest on bardzo sztywny, co przy dosyć niewielkim ciężarze urządzenia powoduje jego ciągłe obsuwanie się. Obraz, który pokazywała kamera pozostawiał niestety także pewien niedosyt, gdyż był lekko zaśnieżony. Na pochwałę zasługuje dołączone oprogramowanie. Oprócz nieodzownych sterowników, otrzymujemy również kilka bardzo przydatnych aplikacji, rozszerzających zastosowanie kamerki. Między innymi program Security Guard, który można wykorzystać na przykład w biurze, gdy oddalimy się od naszego stanowiska pracy i uruchomimy "strażnika" będzie on robił zdjęcie i zapisywał czas jego wykonania wtedy, gdy wykryje jakikolwiek ruch przed obiektywem. Interval Record pozwoli na robienie zdjęć poklatkowych, dowolnego obiektu. Przykładem może być obserwacja kiełkujących roślin, czy reakcji kwiatów na zmieniające się pory dnia.
Dzięki doskonałemu oprogramowaniu mogę polecić Cam-Guarda użytkownikom, którzy nie potrzebują wysokiej jakości obrazu, a bardziej zależy im na funkcjonalności. □

INFO · INFO · INFO · INFO

AVerMedia Cam-Guard

- ciekawe oprogramowanie
- bezproblemowa instalacja

Minusy
- sztywny kabel połączeniowy
- nie najlepszy obraz

Dostarczył:
ProAbit Sp. z o.o.
ul. Pańska 97, 00-834 Warszawa
tel. (0-22) 654 76 65
fax (0-22) 654 76 74

Internet:
http://www.proabit.com.pl
http://www.averm.com.tw

Cena:
380 zł

ABIT

Nasz nowy przebój...

Designed for Microsoft® Windows®98

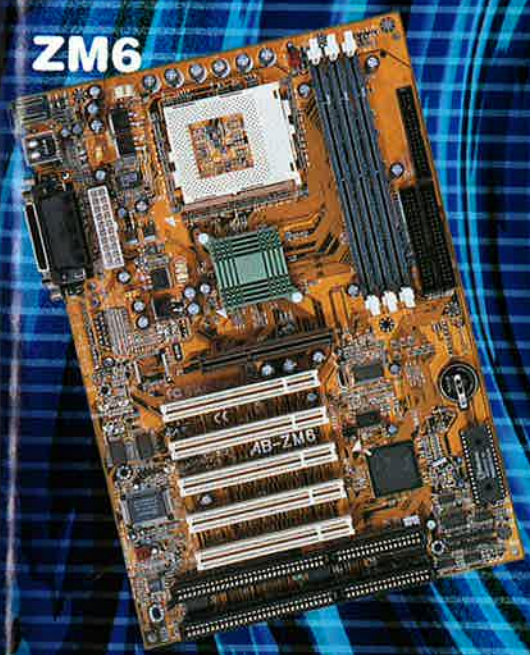
BH6

BE6

IT'S VERY WELL MADE IN TAIWAN

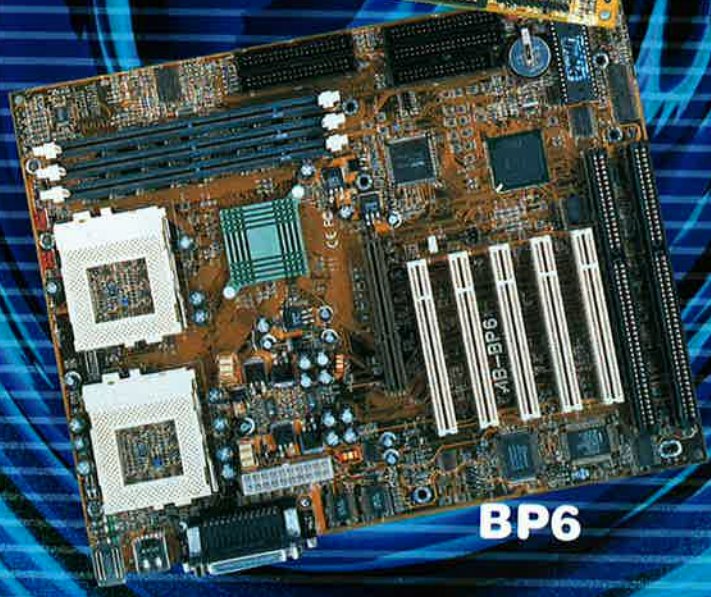
ZDNet

COMPUTER GAMING WORLD



ZM6

ZDNet



BP6

PC SHOPPING

CHIP

...z nami zawsze wygrywasz

Sprawdź nasz produkt:

www.sysopt.com
www.agnhardware.com
www.explosive3d.com
www.fps3d.com
www.sharkyextreme.com
www.sg-gaming.com
www.eurotrademag.com
www.firingsquad.com
www.hardocp.com
www.hardwarecentral.com
www.kbenck.com

BIOS Sp. z o.o.
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
Tel.: (022) 668 42 60, 867 51 85, 867 51 38
Fax: (022) 662 10 77

Nowości sprzętowe

funkcje motoryczne, wprowadzone przez ASUSa. Ta technologia pozwala czytnikowi ASUS DVD-E608 na nie tylko doskonały odczyt płyt DVD, ale także zwykłych krążków CD, włącznie z CD-R/RW", powiedział Charles Chi, wiceprezes oddziału badań firmy ASUS.
Każdy egzemplarz ASUS DVD-E608 jest dostarczany wraz z nowym i innowacyjnym oprogramowaniem ASUS Smart CD-Speed Suite. Dzięki niemu, prędkość odczytu płyt CD-ROM może być zmieniana ręcznie lub automatycznie, w zależności od aktualnych wymagań systemu lub użytkownika. Pakiet ten umożliwia modyfikację prędkości odczytu CD-ROM z wykorzystaniem interfejsu programowego (który można ściągnąć ze strony WWW firmy ASUS) oraz poprzez przycisk odtwarzania, znajdujący się na przednim panelu napędu. Oprogramowanie jest także dostarczane ze wszystkimi, nowymi napędami CD-ROM, marki ASUS. Najnowszej generacji technologia antywibracyjna DDSS II (Double Dynamic Suspension System II) zaprojektowana przez ASUSa, w którą wyposażony został DVD-E608, oferuje niezwykłą wydajność, potrzebną w wysokiej klasy komputerach osobistych. DDSS II zmniejsza drgania, dzięki czemu głowica napędu może dotrzeć do odczytywanych danych szybko i precyzyjnie. Produkty ASUS są produkowane i sprawdzane w fabrykach zgodnych z surowym standardem ISO9001, który potwierdza własne standardy jakości ASUSa i zapewnia zgodność z wymaganiami bezpieczeństwa, akceptowanymi na całym świecie. Napęd DVD-E608 oferuje bardzo wysoki poziom jakości, zgodności, niezawodności i nadzwyczajnej wydajności. Czytnik ten pozwoli Ci na doścignięcie wymagań, stawianych przez dzisiejsze aplikacje multimedialne.

www.asus.com

***

AB S.A. - wyłączny dystrybutor notebooków marki CTX w Polsce - wprowadza na rynek kolejny model notebooka z serii Cybernote. CTX Cybernote 982 posiada standardowy wyświetlacz TFT o przekątnej 12,1". W wersji standardowej wyposażony jest w procesor AMD K6-2 400 MHz, 32 MB SDRAM, dysk twardy o pojemności 3,2 GB oraz wbudowany CD-ROM 24x. Opcjonalnie zamiast czytnika CD może występować napęd DVD. Ponadto wyjście telewizyjne oraz opcja na wewnętrzny modem 56K V.90 podnoszą możliwości komunikacyjne tego urządzenia. Dodatkowo notebooka CTX Cybernote 982 charakteryzuje konkurencyjna cena - 7290,00 detal brutto. Wszystkie notebooki CTX objęte są 3-letnim, bezpłatnym serwisem.

www.ab.com.pl

***

Creative rozpoczął produkcję nagrywarki płyt DVD. Za niecałe pięćset dolarów możemy nabyć urządzenie, mające możliwość umieszczenia aż pięciu gigabajtów danych na jednym

Saitek SP550

Dwa w jednym (to już gdzieś było)

Dziwne konstrukcje i wymyślanie nowych rozwiązań to konieczność w dzisiejszych czasach, gdy wielu producentów stara się zdobyć potencjalnych klientów. Nie zawsze wychodzi to na dobre tak firmie, jak i klientom.

techNICK

Doskonałym przykładem dobrych chęci i niezbyt szczęśliwe go wykonania jest zestaw, bo tak chyba trzeba by to nazwać, firmy Saitek o nazwie SP550. Jest to swego rodzaju hybryda, ponieważ można go używać jako zwykłego czteroprzyciskowego pada cyfrowego, a także jako joysticka, wyposażonego w przełącznik kierunkowy, tak zwany grzybek i sześć przycisków. Jak to możliwe, by jedno urządzenie mogło mieć tak odmienne funkcje? Ano możliwe, a Saitek jeden wie, kto to wszystko wymyśla i projektuje. Na zdjęciach widać, jak wygląda pad, a także ten sam kontroler, już po połączeniu z modułem joysticka. Dokonuje się tego poprzez wciśnięcie jednego w drugie, za pomocą specjalnych prowadnic. Dodatkowo pad posiada gniazdo, przez które sygnały od manetki joysticka i przycisków wędrują po dosyć długim przewodzie wprost do komputera, gdzie następnie odbiera je złącze USB.
Do poprawnej pracy potrzebujemy systemu operacyjnego MS Windows'98 lub nowszego i jego kompaktu instalacyjnego, ponieważ gdy system wykryje nowe urządzenie, czyli SP550 to poprosi o włożenie krążka do napędu CD-ROM i sam zainstaluje odpowiednie sterowniki. Samodzielnej korekty konfiguracji kontrolera gier będziemy musieli dokonać wtedy, gdy przyjdzie nam

ochota na grę padem zamiast joystickiem i na odwrót. Oprócz tego konieczne jest skalibrowanie urządzenia przed przeniesieniem się do zadziwiającego świata gier. Po dokonaniu tych operacji zasiadłem wygodnie przed monitorem i zacząłem uruchamiać kolejne pozycje i spędziłem przy nich całkiem sporo czasu, a to za sprawą konieczności sprawdzenia, jak zachowują się w nich obydwa kontrolery. Jakież było moje zdziwienie, kiedy okazało się, że pad działa niezbyt precyzyjnie. Nie byłem w stanie prowadzić żadnej postaci w grze Prince of Persja 3D w sensowny sposób. Praktycznie nigdy nie udało mi się przebiec "kilkunastu metrów" po linii prostej, gdyż czuły na każdy najmniejszy ruch ośmiokierunkowy sterownik reagował tak, jakbym zmienił położenie całego palca. Myślałem, że to wina gry, ale uruchomiłem mojego ulubionego Colina i cóż się okazało? Tu także nie jestem w stanie przejechać żadnego prostego odcinka drogi, by nie rzuciło samochodem o ścianę, czy do rowu. Z czułością tego elementu panowie inżynierowie z Saiteka doprawdy przesadzili.
Całkiem inaczej sprawa wygląda, gdy połączymy pada z modułem joysticka. Oczywiście, korekta sterowników i kalibracja, podczas której sterownik kierunku na padzie staje się przełącznikiem hat. Precyzja działania manetki w tym wypadku przemawia zdecydowanie na korzyść SP550, ponieważ te same gry nie sprawiały już najmniejszych problemów i zabawa rzeczywiście przynosiła radość, a nie frustrację, że tracimy w głupi sposób cenne życie czy też uciekające sekundy, zaliczane do ogólnej punktacji. Niestety i w tym wypadku projektanci popełnili według mnie dosyć nieprzyjemny błąd, a mianowicie umieścili przewód sygnałowy na przedniej ściance pada. Pewnie sobie pomyśleliście, że mi odbiło. Ano nie panowie i panie. Wyobraźcie sobie, patrząc na zdjęcie połączonych urządzeń o wygodzie grania, gdy jedną ręką trzymamy dźwignię joysticka, a drugą obsługujemy przyciski i grzybek. Przewód przeszkadza dosyć mocno, gdy opieramy całe urządzenie na blacie biurka, a praktycznie uniemożliwia zabawę, gdy chcemy trzymać go na kolanach, przecież lewą dłonią nie jesteśmy w stanie jednocześnie trzymać obudowy i przekładać jej od przycisków do grzybka. No chyba, że ktoś dysponuje trzecią ręką lub dłuuugimi palcami. Ale są to tylko moje subiektywne odczucia i możecie je odebrać jako czepianie się na siłę urządzenia, które mimo wszystko jest ciekawym i dosyć nowatorskim pomysłem.
Saitek SP550 mógłby być całkiem funkcjonalną hybrydą, gdyby nie nazbyt czuły kontroler kierunku pada i niefortunnie zamontowany przewód. Jednak na pewno znajdą się użytkownicy, którym te niedogodności przeszkadzać nie będą i zabawa przy pomocy tego produktu sprawi im wiele radości. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Saitek SP550

- relatywnie niska cena
- dwa w jednym

Minusy
- nieprecyzyjnie działający pad
- przeszkadzający przewód w trybie joysticka

Dostarczył:
Lanser
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 233-59-44, fax 233-93-65

Internet:
http://www.saitek.com

Cena:
169 zł

Abit BF6

Powrót do przełączników, czy może...

Abit zadziwił wszystkich, prezentując kilka lat temu coś, co zmroziło największych producentów płyt głównych, a mianowicie technologię SoftMenu. Dzięki temu rozwiązaniu możliwym stało się ustawianie parametrów procesora, bez konieczności przełączania zworek.

Maciej Lewczuk

Jedna z nowszych konstrukcji Abita trafiła do naszej redakcji, a konkretnie w moje ręce. Jest to płyta BF6 zbudowana z wykorzystaniem chipsetu Intel BX, sprawdzonego i dobrze sprawującego się w poprzednich modelach. Według mnie jest to jakby następca dosyć popularnej w naszym kraju płyty głównej o symbolu BH6. Dlaczego tak sądzę? Dlatego, że tak naprawdę różnią się tylko trzema elementami. Jedną z bardziej widocznych od razu różnic jest zamiana jednego ze złączy ISA (16-bit) na PCI, jest ich teraz aż sześć, a także zamontowanie bloku przełączników, którym możemy, niezależnie od BIOSu, ustawić parametry procesora (czyżby powrót do korzeni?). Tą mniej widoczną zmianą jest wprowadzenie nowego Soft Menu III, które pozwala na dokładniejsze kontrolowanie parametrów procesora i płyty głównej, a także na dokładniejsze monitorowanie pracy podzespołów komputera. Dodatkową opcją jest możliwość budzenia komputera ze stanu uśpienia za pomocą klawiatury. Poza tymi zmianami, płyta posiada trzy gniazda pamięci typu DIMM, dwa kanały IDE, jeden FDD oraz wyprowadzenia zgodne ze specyfikacją PC99, czyli dwa porty szeregowe, jeden równoległy oraz dwa PS/2 dla myszy i klawiatury, a także dwa gniazda USB.

Oczywiście, BF6 jest w pełni odporna na tak zwany błąd roku dwutysięcznego, czyli po 31 grudnia nie musimy obawiać się, że płyta zacznie sprawiać problemy.

Abit BF6 jest nową konstrukcją, aczkolwiek nie wnosi żadnych rewelacyjnych rozwiązań, choć zworki mogą być wykorzystane do ustawienia parametrów procesora na sztywno, co nie pozwoli na przetaktowywanie procesora, przy zaplombowanej obudowie. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Abit BF6

Dane techniczne:
chipset: Intel BX
złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
magistrala FSB: 66 - 150 MHz
mnożnik: do 8x

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Plusy
- sześć portów PCI
- Soft Menu III

Internet:
http://www.bios.com.pl
http://www.abit.com.tw

Minusy
- brak kontrolera UltraDMA/66

Cena:
650 zł

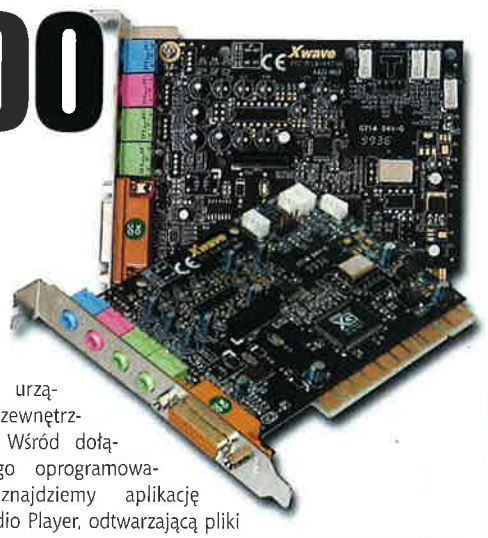
Xwave-6000

Fale dźwięku

Pojawia się coraz więcej kart muzycznych, wykorzystujących coraz nowsze układy wspomagające generowanie dźwięku. Bardzo wielu producentów wybiera kości projektowane przez firmę Yamaha, które odznaczają się od kilku lat niezmiennie świetną jakością i całkiem niezłym stosunkiem możliwości do ceny.

techNICK

Kolejną z testowanych przeze mnie kart jest Xwave-6000, zbudowana przy wykorzystaniu procesora Yamaha 744. Układ ten zgodny z DirectSound 3D oraz Sensaura Positional 3D potrafi wygenerować przestrzenny dźwięk przy wykorzystaniu kilku konfiguracji głośników. Można do karty podłączyć zestaw dwóch, czterech lub pięciu kolumn. Taką konfigurację, umożliwiają dwa stereofoniczne wyjścia, oznaczono jako przód i tył. Do pierwszego gniazda podłączyłem dwa głośniki satelitarne z subwooferem, a do drugiego stereofoniczny zestaw dwóch kolumienek. Po odpowiednim dostrojeniu oprogramowania karty, dźwięk 3D był całkiem niezły. Dokonałem także odsłuchu na dwóch głośnikach i przyznam, że efekt jest całkiem dobry, ale jednak nie dorównuje rozdzielonemu na pięć kolumn, ustawionych dookoła słuchacza. Karta ma możliwość obsługi wejść i wyjść cyfrowych, jednak do zestawu nie dołączono dodatkowego śledzia z odpowiednimi złączami, ale sprawdziłem poprawność ich pracy, podłączając wyprowadzenia z podobnej karty. Nie można pominąć faktu, że urządzenie posiada złącze joysticka, wejście mikrofonowe i liniowe służące do podłączania urządzeń zewnętrznych. Wśród dołączonego oprogramowania znajdziemy aplikację XGstudio Player, odtwarzającą pliki MIDI poprzez programowy syntezator WaveTable oraz Yamacha Station 32, zintegrowane studio obsługi dźwięku.



Xwave-6000 jest kartą godną polecenia dla wszystkich użytkowników, którzy pragną cieszyć się dźwiękiem przestrzennym, generowanym za pomocą nawet pięciu głośników, a nie posiadających zbyt zasobnego portfela. □

INFO · INFO · INFO · INFO

Xwave-6000

Dane techniczne:
układ: Yamacha YMF 744/754
magistrala: PCI 2.1, PCI 2.2

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Plusy
- ciekawe efekty przestrzenne
- niski poziom szumów
- bardzo niska cena

Internet:
http://www.bios.com.pl
http://www.yamaha.com

Minusy
- brak wyjść S/P DIF

Cena:
120 zł

Nowości sprzętowe

krążku. Odpowiada to około dziesięciu godzinom muzyki o jakości CD lub filmowi, nagranemu w postaci pliku MPEG-2, którego czas odtwarzania wynosi do 230 minut. Napęd potrafi także odczytywać zwykłe płytki DVD, a także CD. Po zainstalowaniu programowego lub sprzętowego dekodera, możliwe jest także oglądanie na ekranie monitora filmów. Nagrywarkę podłącza się do komputera za pomocą kontrolera, zgodnego ze standardem SCSI-2.

www.soundblaster.com

***

Firma Kenwood, znana jako jeden z czołowych producentów sprzętu audio, zaprezentowała pierwszy napęd CD-ROM, działający z prędkością 72 razy szybszą od standardowej. Jak podają projektanci tego urządzenia, prędkość odczytu danych może wahać się w granicach od 6.75MB/sekundę do 10.8MB/sekundę. Jak wiadomo odczyt z taką prędkością wymagałby rozpędzenia płytki do niewiarygodnych prędkości obrotowych, co sprawiłoby, że napęd rozpadłby się pod wpływem przeciążeń. Inżynierowie Kenwooda zastosowali pewną sztuczkę, dzięki której możliwe stało się uzyskanie takiej prędkości odczytu, a mianowicie zastosowali nie jedną wiązkę lasera, a siedem, dzięki czemu dyski kompaktowe mogą wirować znacznie wolniej. Dzięki temu wyeliminowano hałas, jaki powstaje podczas szybkich obrotów krążka, przecinającego powietrze oraz wibracje wywoływane przez źle wyważone nośniki. W napędzie Kenwooda prędkość nie przekracza 5100 obrotów na minutę. Pozwoliło to także na zwiększenie czasu bezawaryjnej pracy.

www.kenwood.com

***

Firma Xybernaut zaprojektowała kolejną wersję tak zwanego "ubieralnego komputera" (wearable PC). Jednostka wyposażona jest w procesor Intel 233 MMX, 64 MB pamięci EDO, dysk twardy IBM MicroDrive złącza USB oraz PCMCIA, układ muzyczny zgodny z SB, słuchawki, mikrofon, 128-bitowy układ graficzny, monochromatyczny wyświetlacz VGA o rozdzielczości do 320x200 punktów oraz specjalnie zmodyfikowaną wersję systemu operacyjnego Windows, firmy Microsoft.

www.xybernaut.com

***

ASUSTek Computer Incorporation ogłosił wprowadzenie serii P3C - pierwszych na świecie płyt głównych, opartych na chipsecie Intel 820. Potrafią one obsługiwać zarówno

Nowości sprzętowe

pamięci RDRAM, jak i PC100 SDRAM, a także magistralę AGP 4x i szynę systemową, taktowaną zegarem 133 MHz.

Zawierając chipset Intel 820, seria P3C obsługuje pamięci nowej generacji RDRAM, które oferują przepustowość dochodzącą do 1.6 GB/s. Wzrost prędkości niweluje różnicę pomiędzy wydajnością procesora i pamięci, zapewniając stały dopływ danych do najszybszych CPU. Dla użytkowników, którzy wolą nie rozstawać się z pamięciami SDRAM, płyty P3C oferują specjalną przejściówkę, wkładaną do slotu RIMM, która zawiera gniazda DIMM. Dzięki temu możliwe jest zainstalowanie do 1 GB pamięci SDRAM.

Aby zapewnić wydajność odpowiednią dla stacji graficznych, wszystkie płyty z serii P3C oferują obsługę standardów AGP4x i AGP Pro. Podwaja to przepustowość szyny z 533 MB/s (dla AGP 2x) do 1.066 GB/s. Aby ukoronować zadziwiającą wydajność, produkty P3C są wyposażone w kontroler IDE ATA66, zamiast starego ATA33.

Linia P3C oferuje kompletne spektrum rozwiązań z chipsetem Intel 820. Dostępne są cztery modele, zaspokajające różne wymagania użytkowników. Są to: jednoprocesorowa P3C-E, posiadająca cztery gniazda DIMM P3C2000, P3C-L z wbudowaną kartą sieciową i P3C-S przygotowana do obsługi standardu Ultra160 SCSI.

www.asus.com

***

Wrocławska firma AB S.A. wprowadziła do oferty najnowszy model drukarki laserowej Lexmarka - Optrę M410. Urządzenie to oferuje użytkownikom między innymi: maksymalnie krótki czas realizacji zadań, dzięki procesorowi Toshiba 74 MHz oraz większej ilości pamięci RAM - 4MB z możliwością rozszerzenia do 132 MB; szybkość druku to 12 stron na minutę, druk pierwszej strony odbywa się w czasie krótszym niż 17 sekund; wydajność - 20 000 stron miesięcznie.
Dzięki możliwości wyboru rozdzielczości, jakość obrazu może zostać dostosowana do potrzeb użytkownika. Tryby 1200 Image Quality i rzeczywisty 600x600 dpi dają możliwość uzyskania grafiki i tekstu o optymalnej ostrości, natomiast rozdzielczość 300x300, z wykorzystaniem technologii PQET, umożliwia szybsze przetwarzanie i zapewnia ostry tekst o zaokrąglonych krawędziach.
Optra M410 standardowo zapewnia obsługę języków PostScipt (TM), Level 3 i PCL (TM)6, posiada wbudowane porty ISP oraz USB. Jest wyposażona w zintegrowany kontroler Ethernet 10BT/100BTx. Natomiast zarządzanie drukarką ułatwia oprogramowanie MarkVision (TM).
Eksploatacja drukarki Optra M410 wiąże się z minimalizacją kosztów drukowania, zastosowano w niej bowiem tryb oszczędzania energii Power Saver, możliwość wyboru poziomu zaczernienia oraz funkcję Multi-up, czyli możliwość drukowania do 16 stron na jednym arkuszu.
Wraz drukarką dostarczane są kasety na 5000 stron, wałek ładujący, folia Lexmark do drukarek laserowych - 50 arkuszy w opakowaniu. Sugerowana cena detaliczna drukarki to ok. 2930,00 zł + VAT.

www.ab.pl

RMT CD Repair Kit

Cudowne odrysowanie

Płyty CD są jednym z najlepszych mediów wymiennych, jakie kiedykolwiek powstało. Mają dużą pojemność, są tanie i można je odczytać w praktycznie każdym komputerze. Posiadają jednakże mały minus: lubią się rysować. W zasadzie być rysowane, ale tak czy owak, po pewnym czasie na wszystkich pojawiają się zadrapania.

Łukasz Nowak

W większości przypadków nie powodują one żadnych problemów, gdyż czytniki są wyposażane w algorytmy korekcji danych, które pozwalają skutecznie eliminować nawet dość duże błędy odczytu. Jednak raz na sto przypadków zdarzy się, że informacji z płyty po prostu nie da się odczytać. Większość osób załamuje wtedy ręce i najczęściej wyrzuca płytkę do kosza. Cóż za nieroztropność! Naiwni, nie wiedzą, co czynią!
Cała sprawa opiera się na tym, że zarysowana jest warstwa ochronna. Dane nie są zapisane na przezroczystym plastiku, który jest na wierzchu płyty, ale pod nim. Dlatego teoretycznie wystarczy wypełnić rysy, a płyta będzie znowu w pełni sprawna. Firma RMT oferuje podręczny zestaw chemikaliów, które są w stanie, teoretycznie, wygładzić plastikową powierzchnię ochronną krążka i co za tym idzie pozwolić na odczyt danych. Cały czas pojawia się słowo teoretycznie, gdyż tak naprawdę, to raz zarysowanej powierzchni już nie da się do końca naprawić, jednak dzięki kompletowi CD Repair Kit można na tyle zmniejszyć rysy, że algorytmy korekcji danych czytników CD-ROM poradzą sobie z odczytem uszkodzonych fragmentów.
Komplet RMT CD Repair Kit składa się z dwóch buteleczek. Pierwsza zawiera środek wypełniający rysy w plastiku, a druga - specjalny płyn, zabezpieczający płytę przed uszkodzeniem. Mechanizm działania tego środka jest bardzo prosty: wystarczy nałożyć na płytę niewielką ilość substancji, a następnie za pomocą dostarczonej szmatki wetrzeć ją delikatnie w rysy. I to tyle. Później powtórzyć tę czynność z płynem zabezpieczającym i płyta jak nowa.

Pełni niepewności przystąpiliśmy do działania. Po nałożeniu pierwszej substancji okazało się, że w zasadzie nic się nie zmieniło. Rysy jak były, tak pozostały. Lekko zawiedzeni zaaplikowaliśmy drugi środek, co również pozornie niczego nie zmieniło. Ale tylko pozornie. Gdyż po włożeniu płyty do napędu okazało się, że można ją w całości odczytać. A przedtem błędy pojawiały się przy wielu plikach. Oczywiście należy mieć świadomość, że nie wszystko da się naprawić. Jeżeli przebijecie płytę gwoździem na wylot, to żadna chemia nic nie zdziała. CD Repair Kit zmniejsza tylko istniejące rysy tak, aby korekcja błędów napędu CD-ROM mogła sobie z nimi poradzić.
Przy zabawie z RMT CD Repair Kit trzeba jeszcze pamiętać o jednej rzeczy: oba płyny mają być wcierane delikatnie. Jeżeli zacznie się jeździć na siłę szmatką po całej płycie, to może to spowodować nowe uszkodzenia. Jednak przy ostrożnym użytkowaniu, CD Repair Kit tylko pomaga.
Po kilku kolejnych testach dowiedzieliśmy się o jeszcze jednej, ciekawej rzeczy. Otóż bardzo interesującą substancją jest płyn zabezpieczający (ten w drugiej buteleczce). Otóż po jego nałożeniu, znacznie trudniej jest zarysować płytę. Normalnie wystarczy tylko przyłożyć ostry przedmiot i lekko przesunąć, aby na plastiku pojawiło się zauważalne zadrapanie. Tymczasem po zastosowaniu owego środka, trzeba bardzo mocno przycisnąć gwóźdź do płyty, aby zrobić rysę. Dzięki temu można zabezpieczyć najcenniejsze dane i znacznie przedłużyć ich życie.
RMT CD Repair Kit nie jest lekarstwem na wszelkie zło, ale w wielu przypadkach może okazać się cenną pomocą. Jeżeli zastosuje się go zaraz po pojawieniu się błędów, można być pewnym, że one znikną. A poprzez dodatkowe zabezpieczenie, uniknie się powstawania kolejnych defektów. □

INFO · INFO · INFO

RMT CD Repair Kit

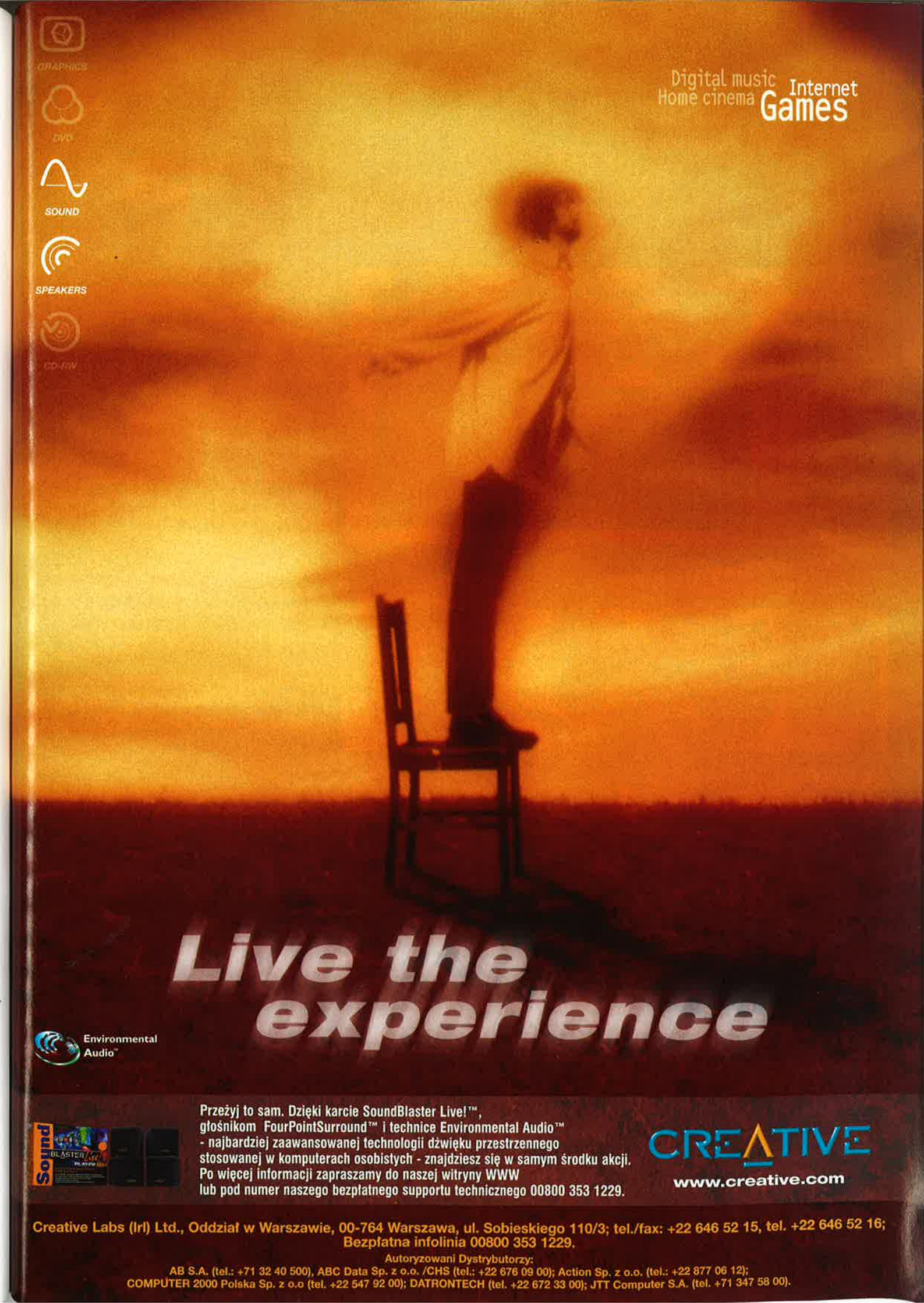
Plusy
- usuwa większość rys
- doskonały płyn zabezpieczający

Minusy
- brak

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
http://www.cadena.com.pl
http://www.pressit.com

Cena:
49 zł


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Live the experience
Environmental Audio™
Sound
BLASTER
Przeżyj to sam. Dzięki karcie SoundBlaster Live!™,
głośnikom FourPointSurround™ i technice Environmental Audio™
- najbardziej zaawansowanej technologii dźwięku przestrzennego
stosowanej w komputerach osobistych - znajdziesz się w samym środku akcji.
Po więcej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW
lub pod numer naszego bezpłatnego supportu technicznego 00800 353 1229.
CREATIVE
www.creative.com
Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.
Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH (tel. +22 672 33 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysył

www.klubcda.pl
e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

DZWOŃ 0801 600 200*
24h na dobę
*koszt połączenia – 29 gr. brutto za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

KARTA KLUBOWICZA

DATA WAŻNOŚCI KARTY

IMIĘ I NAZWISKO POSIADACZA KARTY

PIN KARTY

Tylko dla klubowiczów!

szczegóły oferty na str. 186

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Od następnego numeru CD-Action, na jednym z naszych krążków CD, w wersji elektronicznej, znajdziecie ofertę liczącą tysiące produktów!

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl

Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Regulamin Klubu CD-Action

Pkt 1. Każda osoba podejmująca prenumeratę 6 i 12 miesięczną otrzymuje kartę systemu "Klub CD-Action".

Pkt 2. Uczestnictwo w systemie jest dobrowolne, a niezaakceptowanie warunków nie pociąga za sobą żadnych skutków natury prawnej lub faktycznej.

Pkt 3. Jeżeli Prenumerator zaakceptuje warunki niniejszego Regulaminu, podlegać będzie jego postanowieniom w zakresie pozycji członka Klubu CD-Action.

Pkt 4. Karta Klubu CD-Action zachowuje ważność do stycznia 2001 roku, może jednak zostac przedłużona o dowolny okres przez wydawnictwo.

Pkt 5. Zwrot Karty Wydawnictwu w każdym czasie jest jednoznaczny z odmową przystąpienia do systemu lub z odstąpieniem ze skutkiem natychmiastowym.

Pkt 6. Posiadacz karty Klubu CD-Action może otrzymywać raz w miesiącu informacje o ofertach sprzedaży towarów będących w palecie ofert Wydawnictwa z jakiej może zakupić dowolną ilość towarów w dowolnym czasie, do wyczerpania zapasów, w cenach z ew. rabatem dla posiadaczy kart Klubu CD-Action.

Pkt 7. Karty Klubu CD-Action nie można odstępować odpłatnie i nieodpłatnie osobom trzecim. Honorowane będą tylko zamówienia sygnowane przez członka Klubu CD-Action.

Pkt 8. Członkowie Klubu CD-Action uczestniczą nieodpłatnie we wszystkich imprezach i promocjach w ramach systemu, oferty jakich Organizator prześle wraz z prenumerowanym czasopismem, nadto korzystają ze wszystkich bez wyjątków uprawnień jakie Wydawnictwo zapewni klubowiczom.

Pkt 9. Zamówiony towar zostanie dostarczony po indywidualnym uzgodnieniu sposobu dostawy z klientem.

Pkt 10. Karta Klubu CD-Action pozostaje własnością Wydawnictwa. Po zakończeniu ważności Karty, klubowicz winien zwrócić ją Wydawnictwu.

Pkt 11. Organizator zapewnia posiadaczom kart Klubu CD-Action stały i pełny dostęp do informacji mogących mieć znaczenie dla korzystania z systemu w pełnym zakresie.

Pkt 12. Posiadacz karty Klubu CD-Action wyraża zgodę na przechowywanie i przetwarzanie jego danych osobowych przez Wydawnictwo i podmioty z nim współpracujące przy realizacji założeń systemu w ramach organizacji i rozszerzania systemu.

Gry

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Tomb Raider the Last Revelation

cena 165,00 brutto

KOD: SG050

Septerra Core

cena 69,95 brutto

KOD: SG017

Exterminacja

cena 69,00 brutto

KOD: SG021

Mad trax

cena 69,90 brutto

KOD: SG004

Emergency

cena 49,95 brutto

KOD: SG014

Savage Arena

cena 59,00 brutto

KOD: SG018

Speedway 99

cena 79,00 brutto

KOD: SG022

Tunguska

cena 89,90 brutto

KOD: SG003

Szachy'98

cena 59,00 brutto

KOD: SG017

Reah + AD 2044

cena 135,00 brutto

KOD: SG006

Reah

cena 99,90 brutto

KOD: SG005

Jazz Jackrabbit 2 The Secret Files

cena 49,90 brutto

KOD: SG001

Gorky 17

cena 69,95 brutto

KOD: SG016

AD 2044

cena 39,90 brutto

KOD: SG007

Liath

cena 89,90 brutto

KOD: SG002

Gold Games 2 - Mega Pack 22 CD/24

cena 129,00 brutto

KOD: SG010

Przeklęta Ziemia

cena 39,90 brutto

KOD: SG009

Expandable

cena 75,00 brutto

KOD: SG020

3w1

cena 29,90 brutto

KOD: SG008

Brydż 99

cena 29,90 brutto

KOD: SG023

Get Medieval

cena 49,95 brutto

KOD: SG011

Produkty firmowe CD- Action

Dla klubowiczów 5 % rabatu

cena 25,00 brutto

KOD: UP-001

cena 8,00 brutto

KOD: UP-002

Jack Orlando

cena 49,95 brutto

KOD: SG013

Jagged Alliance 2

cena 69,95 brutto

KOD: SG015

cena 25,00 brutto

KOD: SCD-007

cena 25,00 brutto

KOD: SCD-001

cena 25,00 brutto

KOD: CD-005

cena 20,00 brutto

KOD: CD-006

Programy

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Toon Works

KOD: ST001

Tajemnice ludzkiego ciała

KOD: ST002

Profesor Klaus

KOD: ST003

Euro Letter Professional 1.0

KOD: ST004

Dinozaury

KOD: ST005

Geografia

KOD: ST006

Wojny Światowe

KOD: ST007

SERIA ENGLISH IN ACTION
REWELACYJNA SUPER NOWOŚĆ!

Nauka języka angielskiego dla średnio zaawansowanych i zaawansowanych prowadzona w oparciu o wywiady i przemówienia znanych osobistości polityki, biznesu, literatury, filmu oraz muzyki pop.
Zawartość każdego pakietu: Płyta CD-ROM, Karta rejestracyjna, Podręcznik Użytkownika.

LANGMaster ENGLISH IN ACTION Film Stars
Gwiazdy Filmowe:
Kim Basinger, Nicolas Cage, Helena Bonham-Carter, Tom Hanks, Ralph Fiennes

KOD: ST008

LANGMaster ENGLISH IN ACTION Pop Stars
Gwiazdy Muzyki Pop:
Joe Cocker, Genesis, Mark Knopfler, Roger Taylor (Queen)

KOD: ST009

LANGMaster ENGLISH IN ACTION Businessmen & Politicians
Biznesmeni i Politycy:
Bill Clinton, Margaret Thatcher, Bill Gates, Benazir Bhutto, Peter Sutherland

KOD: ST010

LANGMaster ENGLISH IN ACTION Famous Writers
Sławni pisarze:
Stephen King, Jackie Collins, Jeffrey Archer, Jung Chang

KOD: ST011

Cena każdego z pakietów: 99 zł

DZWOŃ
0801 600 200
24h na dobę

Chcesz więcej ?!

www.klubcda.pl

klubcda@silvershark.com.pl

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca marzec / 2000

- ☐ trzy numery 42,00zł
- ☐ sześć numerów 78,00zł
- ☐ dwanaście numerów 144,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

PIN karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

.....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca marzec / 2000

- ☐ trzy numery 42,00zł
- ☐ sześć numerów 78,00zł
- ☐ dwanaście numerów 144,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

PIN karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca marzec / 2000

- ☐ trzy numery 42,00zł
- ☐ sześć numerów 78,00zł
- ☐ dwanaście numerów 144,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

PIN karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca marzec / 2000

- ☐ trzy numery 42,00zł
- ☐ sześć numerów 78,00zł
- ☐ dwanaście numerów 144,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

PIN karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

.....

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

---

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

Magazyn CoolGAmes z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001

Magazyn CoolGAmes z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002

Magazyn CoolGAmes z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003

Magazyn CoolGAmes z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004

Magazyn CoolGAmes z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: CG005

Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od MARCA opłacamy najpóźniej do 15-tego STYCZNIA, decyduje data stempla pocztowego. Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

UPS-y

ARES 300 V/A
Fideltronic

cena 329,40 netto

ARES 500 V/A
Fideltronic

cena 451,40 netto

ARES 700 V/A
Fideltronic

cena 671,00 netto

APC 300 V/A
APC
cena 469,70 netto

APC 500 V/A
APC
cena 591,70 netto

APC 650 V/A
APC

cena 878,40 netto

Modemy

DeskPorte 56k
Voice zewnetrzny
Microcom

cena 474,58 netto

DeskPorte 56i PCI
wewnetrzny
Microcom

cena 270,84 netto

USB 56k Travel
zewnetrzny
Microcom

cena 559,98 netto

Request 56k ASVD
Voice zewnetrzny
Request
cena 420,90 netto

Drukarki

Color Jetprinter 1100
600x600 dpi mono i kolor
3,5 str/min mono;
1,5 str/min kolor;
druk na wstędze
zawiera kolorową głowicę
Dołączony software: Windows Draw 6 SE i Disney Print Studio
Win 3.1, WFW 3.11, Win 95
1 rok gwarancji
cena 249,- netto

Color Jetprinter Z11
1200x1200 dpi mono i kolor
4 str/min mono;
2,5 str/min kolor
kolorowa głowica
Poziom hałasu 42 dB,
podajnik Accu-Feed pozwala na podawanie papieru do 270 g/m2
Windows 9X, aplikacje DOS jako sesja w Windows
1 rok gwarancji
cena 329,- netto

Color Jetprinter 3200
1200x1200 dpi mono i kolor
6 str/min mono draft;
2,5 str/min kolor draft,
druk na wstędze
2 głowice: czarna z tuszem wodoodpornym i kolor, opcja foto
Dołączony software: Micrografx Windows Draw 6.0
Win 3.1x, WFW 3.11, Win 95, Win NT 4.0, DOS jako aplikacja Windows
1 rok gwarancji
cena 439,- netto

Color Jetprinter Z31
1200x1200 dpi mono i kolor,
8 str/min mono draft;
3,5 str/min kolor draft
2 głowice: czarna z tuszem wodoodpornym i kolor, opcja foto
Poziom hałasu 43 dB,
Podajnik Accu-Feed pozwala na podawanie papieru do 270 g/m2
Centronics dwukierunkowy
Win 3.1x, Win 95/98, Win NT 4.0, DOS jako aplikacja Windows
1 rok gwarancji
cena 549,- netto

Color Jetprinter Z51
1200x1200 dpi mono i kolor, kropla 7 pl
10 str/min mono draft;
5 str/min kolor draft
2 głowice: czarna z tuszem wodoodpornym i kolor
Centronics dwukierunkowy i USB
Win 3.1x, Win 95/98, Win NT 4.0, DOS jako aplikacja Windows
1 rok gwarancji
cena 619,- netto

DZWOŃ 0801 600 200 24h na dobę

Skanery

SNAPSCAN 1212P

cena 567,- netto

SNAPSCAN 1212U

cena 669,- netto

SNAPSCAN TOUCH

cena 749,- netto

OPTICPRO 1236P (12000P)
cena 256,- netto

OPTICPRO 9636T
cena 449,- netto

OPTICPRO U12
cena 366,- netto

OPTICPRO UT12
cena 542,- netto

Monitory

OPTIMUS OPTIVIEW

OPTIVIEW 15Sx
15"
1024x768(54KkHz)
cena 510,- netto

OPTIVIEW 15Lx92
15", plamka 0,28mm
1280x1024(64kHz)
TCO92
cena 647,- netto

OPTIVIEW 15Lx95
15", plamka 0,28mm
1280x1024(64kHz)
TCO95
cena 658,- netto

OPTIVIEW II 15B
15", plamka 0,28mm
1024x768(54kHz)
cena 601,- netto

OPTIVIEW II 15A
15", plamka 0,28mm
1280x1024(70kHz)
cena 624,- netto

Philips 107S11
17"
cena 1200,- netto

Philips 107B10
17" plamka 0,25mm
TCO99
cena 1319,- netto

Philips 107P10
17" plamka 0,25mm
cena 1752,- netto

Philips 201B Brilliance
21" plamka 0,27mm
TCO 95
cena 3743,- netto

Philips 201A Brilliance
21" plamka 0,26mm
TCO 95
cena 4166,- netto

SAMPO KM 712 DT
17"
1280x1024 (70Khz)
TCO95
cena 874,- netto

Notebooki

Toshiba Satellite 4090 XCDT

display TFT 14,1"
Celeron 400 / 64 MB RAM / HDD 4,3GB / CDx24 / FDD / modem V90-56k
cena 7990,- netto

ASUS L7200

display TFT 12.1"
Celeron 400 / 32MB RAM
HDD 4,8GB / FDD / CDx24 / modem 56 K
1 rok gwarancji.
cena 1440$ netto

Joystycki

Microsoft SideWinder
Force Feedback Wheel
Koło kierownicy (aktywne) w realny sposób oddające prowadzenie samochodu, gracz odczuwa wszystkie siły i napięcia na kierownicy, dodatkowo pedały sterujące hamulcem i przyspieszeniem. W pakiecie dwie gry z opcja Force Feedback "Monster Truck Madness 2" i "Formula 1".
cena 619,- netto

Microsoft SideWinder
Force Feedback Pro 2.0
Zawansowany joystick aktywny, programowalny, super-ergonomiczny, niezastąpiony w symulatorach lotu, zapenia graczowi pełen realizm gry. W pakiecie gra z opcją Force Feedback "Urban Assaul"
cena 499,- netto

Dla posiadaczy karty klubu CDA – dostawa sprzętu gratis!

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Rok 2000 - to brzmi dumnie! Wprawdzie w redakcji niektórzy twierdzą, że nadal mamy XX wiek, a XXI zacznie się dopiero za rok (i co najgorsze mają rację), ale co tam! Szampan już się mrozi w lodówkach... Ciekawe, czy w nowym tysiącleciu ludzie piszący do AR, PRZED napisaniem swego listu, będą czytać często zamieszczane na CD FAQ? Ludziska, w sporej części listów zadajecie nam pytania, na które już dawno - w tymże FAQ - odpowiedzieliśmy! No, ale nic, panowie i panie, zmiana tematu na odpowiedniejszy. Jeszcze raz: Wesołych Świąt i Szczęśliwego Roku 2000. Juhuuuu! Tradycyjnie też zapraszamy na piątkowe ircowanie (14-16) na kanale #cdaction, z udziałem redaktorów CDA. Aha. Na CDku znajdziecie (Bonus1/Inne/FAQ) poprawioną wersję FAQ - czyli najczęściej powtarzających się Waszych pytań. Zanim napiszesz list - przeczytaj!

Myśl miesiąca: *Gdyby wszyscy politycy mówili jedynie o sprawach, na których się znają, byłoby o wiele ciszej na świecie. (c) Groucho Marx.*

Newsy i recenzje

Chciałbym poruszyć sprawę niektórych opisów (mogą być nie po kolei, ponieważ czytam wybiórczo).

SWE1 Gungan Frontier. W podsumowaniu autor stwierdza, że gra jest kiepska nudna itd., a "jednocześnie nie można powiedzieć; GF to świetny program"??? To tak jak napisać - gra jest zła, a jednocześnie doskonała...

Z tekstu wynika, że to w sumie świetny program edukacyjny, ale taka sobie gra. Czujesz różnicę? A w ogóle sytuacja jest dobra, ale nie beznadziejna :).

Flight Symulator. To właściwie nie problem recenzji, a rzeczy, której nie mogę wam do tej pory wybaczyć. Chodzi o ocenę gry - Commandos: Behind the call of duty - 6!!! Był to znany, ceniony, miodny, kultowy i wciągający krążek z misjami, a tutaj wychodzi jakaś kiepska, no, powiedzmy przeciętna produkcja, jakiejś nieznanej firmy, o słabej grafice (screen na dole 80 strony!!) i dostaje 7!!! (łapówka? :])

Nieładnie tak podejrzewać... Nie wiemy w ogóle, jak można porównywać oceny gier tak różnych, jak Commandosi i dodatek do FS. To tak jakby patrzeć np. na omówienia nowych modeli samochodu (dostał 6/10) i pralki automatycznej (9/10) i dziwować się, że pralka jest - wedle tych ocen - lepsza od samochodu... A screeny w tej recenzji FS po prostu się nam posypały...

W produkcji (a właściwie "Zupełnie nowe"). Jesteście gazetą ukazującą się ok. 20 każdego miesiąca. To b.dobrze (nie będę opisywał dlaczego, bo to nieistotne). Trochę jednak na tym tracicie (w sensie atrakcyjności) - otóż niektóre wiadomości są wszystkim znane od dawna (np. ukazaliście się 20, a 23 powiedzieli coś istotnego - konkurencja o tym trąbi, a wy, powiedzmy 20 dni później, mówicie "sensacyjnie" o tym samym - mówię np. o barbarzyńcy w Diablo 2). Ale to nie jest wcale takie straszne - bardziej bolą dziwne informacje. Np., gdy byłem już dawno na wycieczce do wieży (mowa tu o "Opowieściach z wybrzeża mieczy", oryginał ma się rozumieć), czytam newsa pt. "Opóźnione opowieści". (...)

Dragon Slayer

Pamiętajcie o tym, że jesteśmy miesięcznikiem i stąd NAJNOWSZE newsy są informacjami mniej więcej sprzed około 3 tygodni i tym samym mogą się zestarzeć albo zdezaktualizować. No cóż, dopóki nie będziemy wychodzić codziennie, to takie numery po prostu będą się trafiać. Popatrz też w ten sposób - jeśli nawet część newsów podajemy po naszej konkurencji, to jednak jest też spora ich ilość, które - dzięki temu, że wychodzimy pierwsi - "debiutują" właśnie u nas!

Oj, oj, oj...

(...)Macie nad czytelnikami dużą przewagę, ponieważ jak ktoś napisze list, oczywiście do działu ACTION REDACTION, a jego zawartość obraża was, to odpowiecie po chamsku, bo wiecie, że zawsze to do was należy ostatnie słowo.

Dokładnie. Trzeba się z tym liczyć albo tak pisać list, byśmy się nie mogli doczepić (min. 1 sprawny neuronek required). Ponadto listów, które nas obrażają (serio i bez powodu) dla zasady nie drukujemy, by nie promować chamstwa. (No, czasem coś się przemknie, gwoli rozrywki. Ale wtedy same się ośmieszają...).

Powinniście utworzyć dział, w którym opisywalibyście hackerskie wyczyny i uczyć jak oszukać budkę telefoniczną.

OK, ale ćwiczenia będą się odbywały na Twoim telefonie i na Twój koszt. Idziesz na to? A oto najprostszy sposób, jak oszukać budkę telefoniczną - jak jakąś spotkasz, to jej powiedz, że ktoś jej sprajem słupek pomalował. A jak się będzie oglądała, to śmiej się radośnie. Tak jak my teraz. :)

Jak włamać się na jakąś stronę i zmienić jej zawartość, jak stworzyć wirusa itd.

Andrzej Pietraś

Udostępnij swój komputer, jako obiekt ćwiczeń, wszystkim chętnym kandydatom na hackerów i nie ma sprawy. A jak masz za mało wirusów, to podaj swój adres. Nie wątpię, że wiele osób podrzuci Ci troszkę nowych do kolekcji...

Prawdziwy bohater!

(...)Popieracie i sami tępicie piractwo [zaraz: popieramy czy tępimy? - redakcja], ***natomiast to pośrednio, dzięki nim macie pracę. Wasz nakład to grubo ponad 100.000 egz. Z tego 95% nabywców ma w większości piraty. Gdyby ich nie mieli, poprzez brak dostępu, to by Was nie kupowali, bo po co? Żeby oglądać gierki, na które ich nie stać?***

Totalnie błędne rozumowanie! Wtedy kupowaliby nas JESZCZE chętniej! Nie mając piratów ani oryginałów, chcieliby grać choćby w demka i nasze full wersje. I co Ty na to?

(...) Bądźcie pewni, że większość czytelników mnie popiera. [Aha, kolejny jasnowidz albo prorok... - redakcja]. ***(...) Nie obchodzi mnie, co mi odpowiecie ani w jaki sposób będziecie chcieli mnie ośmieszyć, bo G*** mnie to obchodzi.***

??? z ???

OK, wyluzuj się. Nie będziemy Cię ośmieszać. Ktoś, kto nie ma tyle odwagi, by podpisać się pod swoimi słowami, nie zasługuje nawet na to. Wstydzisz się swoich poglądów, czy jak? Zresztą poniekąd słusznie...

Dziwności!

Ostatnio ktoś upchnął kumplowi 486SX; 33 Mhz; 4 RAM; 80 Mb HDD za... 1100 zetów. Dacie wiarę? A on jeszcze mówi, że mu się opłacało. Gościu mu powiedział, że SX to... Super Xeon, że go sprowadził ze Stanów itp. Mówię wtedy do kumpla: czyś ty [biing!] ***zgłupiał! A on do mnie: przecież mi mówiłeś, że Xeon jest super. A ja do niego: no, masz rację. Jest super, ale tak super, że nie mogę sobie na niego pozwolić. Kumpel: no widzisz, a ja go kupiłem za jedenaście bani, widzisz jaki interes ubiłem. Ja: dobra, niech ci będzie. Następnego dnia przychodzi i się pyta dlaczego Windows mu tak wolno chodzi. No i co mu miałem powiedzieć?***

Żeby ten dialog nagrał albo przepisał i sprzedawał ludziom spragnionym chwili radości. Zrobi na tym majątek i kupi sobie np. Atari XE (Xeon Extra) 65 GHZ!

Z pornografią to już woda się przelała. Już nawet nie można recenzować programów edukacyjnych? Powinno się zabronić opisywanie monitorów, bo przecież człowiek, patrząc na monitor, staje się zboczony! E tam monitory. Powinno się pozamykać wszystkie sklepy komputerowe, pozbyć się internetu, spalić komputery na stosie, pozabijać redaktorów czasopism o komputerach, bo jeszcze stworzą państwo podziemne! Czego chcą te matoły? Przecież CHIP to bardzo dobra gazeta. Jak można ich oskarżać o pornografię!? Przy okazji to Was też mogą oskarżyć o to, bo dajecie tapety z Pamelą, a ostatnio z Pizza Syndicate. (Żeby znaleźć Pamelę ubraną, to pewnie cały dzień trzeba buszować po Internecie. A tapeta z Pizza Syn. jest bardzo fajna).

No cóż - Polska, Polacy, polska zakłamana mentalność i w ogóle szkoda mówić...

Czy można wykupić sobie w CDA np. 25 cm kwadr. i zamieszczać tam swoje listy?

Chechecheche! Przyślij nam dwóm po 100 nowych zł za cm kwadratowy (stała stawka), a drukniemy, co chcesz :)) (Teraz wiesz, czemu nie musimy pisać recenzji?).

Czy zdarza się, że recenzja jakiejś gry nie została opublikowana z np. braku miejsca?

Naturalnie. Zwykle pojawiała się za miesiąc. Przy czym zwykle spadają gierki albo mało znane, albo nisko przez recenzenta wyceniane. Na hity zawsze jest miejsce!

Piszą ludzie do Pomocnej Dłoni "Nawiążę kontakt z ..." i adres. Wszystko OK, gdyby nie adres e-maila i nic więcej. Moglibyście podać też swój normalny adres. Przecież nie samym komputerem człowiek żyje.

Mando

Oń o wszystkim

Tak sobie czytam CDA (...) i nagle nastąpiło olśnienie. Ależ się zmieniliście! Jak przypomnę sobie te wczesne numery, nieśmiałe i trochę dzikie początki... Ileż wtedy było nieznanych ksywek (np. Boorack) albo znanych, jak np. Jedi, Lord Yabol, Smuggler, którzy wtedy zapełniali niemalże całe łamy. Czasy te już nie wrócą, ale powspominać miło, co też niniejszym czynię. Jedi był chyba rekordzistą w używaniu xywek. Pamiętam jego artykuły podpisywane np. Mr Jedi, Paweł Musiałowski, Musiałek, Ciasteczkowy Potwór etc. Z tym ostatnim chyba się nie mylę?! Nie uwierzę, że jest jeszcze jedna osoba z takim stylem, jak ten osobnik. (...) W ogóle nie wiem czemu, ale texty Pawła M. bardzo dobrze zapamiętuję. Nawet ich układ graficzny! Po nim można właśnie stwierdzić, jak bardzo się zmieniliście. (...) Elegancki podkład, funkcjonalne i małe Info... Pamiętacie te pierwsze, wyglądające jak płyta nagrobkowa?! Mnie jej trochę brakuje. Może młodzi czytelnicy nie wiedzą o czym piszę, tak więc przypomnę główne zmiany, jakie nastały w piśmie od narodzin. Nie wiem czemu te informacje nie znalazły się na rocznicę urodzin, ale niniejszym to nadrabiam.

Wiesz, gdybyśmy chcieli w tamtym tekście opisać WSZELKIE zmiany CDA, to miałby z 5x większą objętość.

Spis treści: temat - rzeka. Ileż było walki w AR o zmianę tegoż, ile razy zmieniał swój wygląd. Kiedyś zajmował dwie strony, teraz jest chyba optymalny, jednostronicowy, chociaż szczerze wątpię, czy ktokolwiek z niego korzysta... :)

Zupełnie nowe: te szpalty pojawiły się stosunkowo niedawno (dla starego czytelnika oczywiście), bo chyba w 98. Troszkę ewoluował i teraz jest naprawdę ok. Takie ploteczki "kto kogo, za co" fajnie się nawet czyta...

Pierwowzór (Kalejdoskop) funkcjonował gdzieś od połowy 1997.

Recenzje: wreszcie. Tutaj nie mogę napisać, co się zmieniło. O wiele łatwiej stwierdzić, co pozostało bez

zmian. Wydaje mi się, że jednym z tych białych kruków jest czcionka. Mimo iż już kiedyś była "w stylu niemieckim", jak to napisał pewien czytelnik w AR, to jest całkiem praktyczna. Aha - troszkę się skurczyła. Nie zmienił się zwyczaj dawania wstępu tłustym drukiem, komentarzy do screenów i nadawania recenzjom tytułów. Z tym, że kiedyś to one były napisane dużym drukiem, a tytuł gry był nieśmiało schowany pod. Na szczęście redakcja się wyleczyła z manii wielkości i tytuł teraz chowa skromnie, a nazwę gry eksponuje. Z najważniejszych zmian (tzn. najbardziej widocznych): pojawiły się oceny (ależ był bój o nie w AR...:)), "plusy i minusy", w info nie ma ceny gry, za to jest adres internetowy dotyczący tejże i przede wszystkim zmieniła się długość tekstów. A jeśli chodzi o poziom artykułów... Jest zadziwiająco wysoki! W redakcji pojawiło się mnóstwo nowych ludzi, którzy naprawdę są fachowcami (chociaż nie od razu nimi byli - początki bywały różne...).

Pomocna Dłoń: Przyjazna Łapa zyskała sporą popularność, na co nie zawsze zasługiwała. Jest do dziś siedliskiem wszelkiego piractwa w CDA. PD ma już swoich stałych mieszkańców, m.in. "Marka z UPT..." Osobnik ten zyskał sobie dużą "sławę" swoimi anonsami "poznam miłą dziewczynę...".

Action Redaction: To zostawiłem sobie na deser. Na początku był Jedi i jedna strona. Potem nastał Smuggy i dwie strony. Później pojawiła się trzecia i w końcu czwarta strona. Pamiętam inaugurację tego działu. Były ze trzy listy, z czego na jeden tylko odpowiedział Jedi. Pozostałymi zajęli się (chyba) Yabol i Smuggy ze swoją Sceną. (...) Jednak zawsze odpowiedzi były bezczelne, niekiedy chamskie, łosiowate i w ogóle głupie! ;) Teraz serio: odpowiedzi to naprawdę majstersztyki z przytykami ;). Często lecą skry, ale wina leży po stronie czytelników, a nie odpowiadających. Ja nigdy nie zostałem totalnie wykpiony (nie Smuggy, nie chcę;)!).

10 przykazań dla ślących do AR:

1. *listy nie są wymyślane (chyba każdy tak myśli, dopóki nie zobaczy swojej xywy w gazecie;))*
2. *nie należy się zbytnio podlizywać*
3. *na listy odpowiada głównie Smuggy, Jedi tylko czasami się dopisuje (wiecie więc komu się podlizywać:>)*
4. *liczcie się z tym, że Wasz list będzie tak obcięty, że poznać go będzie można tylko po podpisie:)*
5. *dobrze być kobietą*
6. *lepiej być starą kobietą*
7. *jeszcze lepiej być starą, ułomną kobietą*
8. *a najlepiej być starą, ułomną i usytuowaną kobietą (takie mają największe szanse na publikację:)*
9. *trzeba mieć poczucie humoru*
10. *można również zdrowo opieprzyć bezsensownie całe CDA - cięta odpowiedź gwarantowana!*

Nie traktujcie tych przykazań NADMIERNIE serio...

Przy okazji: jaki masz sprzęt?! I jeszcze jedno - czy pensja starcza Wam, redaktorom, na w miarę (co pół roku) częsty upgrade?! Bo z tego, co wiem, nie siedzicie już na 486... ;) (za wyjątkiem Jediego oczywiście, który tylko obrazki z mangą ogląda... :) Aha, kolejne pytanie, czy zdarzało się Wam wypożyczać na weekend jakieś podzespoły z redakcji (np. 21' monitor;)?!

Cóż, ostatnio zrobiłem sobie pierwszy porządniejszy upgrade od dwóch lat (było P166, 32 MB, Voodoo 1, 1,5 Gb, Ave 32, CDx4; jest C-366, Abit BH6, 64 MB, TNT 2, 5,5 Gb, SB Live!, Asus CDx40) i mam ogólną próżnię w kieszeniach. W redakcji standardem jest C333-400, 64 MB, Voodoo 2/TNT2, CD-24-32x, Ave 64, choć naturalnie niektórzy (skład...) mają sprzęt duuużo lepszy. Co do wypożyczania gadżetów - raz wziąłem sobie porządny joy, do symulatorów lotu oraz jazdy, na tydzień i zasałałem. Ogólnie staramy się unikać takich wypożyczeń, bo potem żal oddać i zaczyna się kombinowanie: skąd tu wziąć kasę na zakup tego czegoś.

Diabetycy. Temat jest śliski, ale nie daj się zwariować (zwłaszcza, że już więcej się nie da)! Chcesz przepraszać, że żyjesz, czy jak?! Współczuję Tomkowi, ale z tym czepianiem się Ciebie to przesadził! Nie było żadnej złośliwości w tym, co napisałeś, wyraźnie widać, że niczego nie można było Ci zarzucić. A On się uczepił sformułowania.

Słówko "przepraszam" nic mnie nie kosztuje. A rozumiem, że ktoś, kto choruje na cukrzycę ma prawo być na tym punkcie nadwrażliwy i poczuć się dotknięty takim czy innym sformułowaniem. Zresztą - jak zaraz poczytasz - nie tylko cukrzycy są nieco nerwowi na swoim punkcie.

(...)Ludzie, czy recenzje mogą być naprawdę tak świetne, jak to piszecie?! Ja lubię redaktorów CDA, zwłaszcza po prywatnych IRCowych rozmowach, ale i Oni nie przeskoczą pewnego mankamentu: recenzja, jako gatunek literacki, jest wyjątkowo szablonowa! A wszelkie szablony zabijają sztukę. Owszem, zdarzają się i tutaj perełki, ale czy po napisaniu 30-40 recenzji GIER można naprawdę coś odkrywczego wymyślić?! (...) Jupi! Przepuszczono przez cenzurę Reseta i... uwaga... SS!!! Coś niesamowitego - i nawet jest równowaga w zaletach/wadach! No, no - do czego to dzisiaj dochodzi...

Nie przepuściliśmy; zamieściliśmy je świadomie, ponieważ nazwy gazet były użyte w neutralnym kontekście, bez wykazywania wyższości czy niższości danego pisma itd. Dlatego nie uległy one XXX-acji.

Smug, wstydź się! ;) Ta "ładna pani" ze startupów, to przecież Liv Tyler!!! Nie znasz?! No to podpowiedź: córka wokalisty Aerosmith, grała w kilku teledyskach tegoż zespołu, w Armageddonie, Ukrytych pragnieniach i w wielu innych filmach, których tytułów nie pamiętam. Napraw się!

Z poważaniem Maciej "Qń`ik" Kuc.

Ojej, znam tyle pań, że mogłem jedną zapomnieć. Każdy ma prawo do chwilowego zaćmienia (nawet Słońce...)

Gry dla dziewczyn

(...) Mam na imię Marta (...) Zwykle nie znajduję na płycie żadnych gier dla dziewcząt. Strzelaniny i strategie - to główne rodzaje gier. Czy to wszystko, co macie? Chodzi mi o gry typu Theme Hospital lub Croc. Bardzo lubię przygodówki. (...) Ludzie - zróbcie przyjemność dziewczynom.

Viki, Kazimierz Biskupi

Robienie w najrozmaitszy sposób przyjemności dziewczynom (i vice versa...) to nasze hobby od kilku ładnych lat :). Ale tak mówiąc bardziej serio, to zawartość CDków w dużym stopniu zależy nie od nas, a od tego, co się w danym miesiącu pokaże. My nie dyskryminujemy żadnego rodzaju gry. Popatrz np. na CDki w 11/99 - tam na pewno znajdziesz wiele dla siebie. Powodzenia!

Rzetelne testy?

*(...) W 08/99 zamieściliście test Rivy TNT 2 DeLuxe. (...) Napisaliście, że jest bardzo dobra (...) Miałem ją jeszcze tego samego dnia i co... okazało się, że to g***!* *(...) Komputer nie zawiesza się tylko w 16 kolorach! (...) Mam powody przypuszczać, że test tej karty w ogóle nie miał miejsca!*

J.S.

Ja też kiedyś miałem podobny problem. Wyczytałem, że gitary elektryczne Fendera są świetne i debest of delorld. Kupiłem jedną i okazało się, że to cholerstwo... potrzebuje wzmacniacza!!! A ponadto nie wystarczy uderzyć w struny, by grać, jak np. gitarzysta zespołu Metallica! I jak tu wierzyć testom w fachowych gazetach... Od tej pory każdemu, kto powie, że Fender to ekstra sprzęt, śmieję się w nos! Teraz serio. Nie możesz mieć do NAS pretensji o to, że TY masz pewne braki w komputerowej edukacji. Riva TNT 2 jest naprawdę świetna (sam mam takową - bez DeLuxe na końcu). Skoro nie potrafisz jej sam poprawnie zainstalować, poproś o pomoc serwis albo kogoś bardziej "oblatanego", a nie zarzucaj nam nieuczciwości. PS. Autor po jakimś czasie napisał ponownie i przeprosił za wszystko, co wcześniej pisał, bo dzięki naszym poradom uruchomił sprzęt. Tym niemniej list pozostawiamy (redukując podpis do monogramu) jako memento, bo na pewno są jeszcze inni ludzie, którzy mają podobne podejście do naszych testów sprzętu...

Kilka uwag

W 9/99 napisano, że Midtown Madnes chodzi tylko na akceleratorach, a u mnie szła ładnie bez, co prawda grafa ma duże piksele, ale gra chodzi płynnie.

Tak, jak piszemy w zawartości Cover CD - czasem trafiają się takie przyjemne niespodzianki, warto więc eksperymentować... Wymagania sprzętowe podajemy zwykle na odpowiedzialność producentów, a ci, jak widać, też nie zawsze wiedzą, co robią...

Jak zrobić program w DOSie, taki jak na CD w Na Luzie na 9/99 ("błąd albo nie błąd") (...)

Przypomina mi się dowcip: "przepraszam, jak mogę trafić do opery?"; "Aaa, to musi pan umieć ładnie śpiewać i dużo ćwiczyć". Musisz po prostu umieć programować i znać się nie tylko na grach.

Czy zgranie Motor Masha z waszego CD to piractwo?

W 100%. Ciesz się, że nie podałeś swego adresu, Jedi już wyrychtował Pershinga z głowicą CIH-ową...

Co zrobić, gdy mam kartę Opti i mi wysiadła?

Karol z Bolesławca

Hm. Przychodzą mi do głowy 3 możliwości. 1) przerobić na nocnik samonaprowadzający się na...; 2) okadzić dymem ze zdechłych chrabąszczy - ponoć to czasem pomaga przy niektórych awariach takich kart; 3) urządzić konkurs "kto dalej rzuci padniętą kartą"? Jedi wprawdzie smęcił, że można ją dać do naprawy albo kupić sobie nowy sprzęt. Wszelako wydaje mi się, że tak trywialny pomysł już dawno sam przyszedł Ci do głowy i nie musimy Ci dawać równie oczywistych porad. Bo jeśli napisałeś do nas w tej sprawie, to bez wątpienia oczekiwałeś jakiejś oryginalniejszej odpowiedzi, prawda?

196 stronic!!!

Przyszło mnóstwo listów w tej sprawie; ogólnie jesteście ZA. Trudno się dziwić :). Ponieważ większość pytań się powtarzała, udzielimy na nie zbiorczej odpowiedzi. Sprawa wygląda więc tak:

1) Te blisko 200 stron to wcale nie jest szczyt naszych marzeń i na pewno na tym się nie skończy, choć naturalnie trudno dziś powiedzieć, kiedy i o ile znowu przytyjemy.

2) Liczba reklam naturalnie może i będzie rosnąć - w końcu coś za coś. Ale jak ich znowu się będzie robić za dużo - będzie dobry powód, by dorzucić kolejne strony...

3) Naturalnie, że mogą powstać rozmaite nowe działy tematyczne etc. Wszystko jest do ustalenia. Może też być, że część stron zostanie przeznaczona na dalszą rozbudowę innego, istniejącego już działu itd. Dużo tu zależy od wyników grudniowej ankiety.

4) Teksty "sprzętowe" dobrane są tak, by nie przerażać przeciętnego gracza; co więcej - z ich lektury powinniście dowiadywać się masę pożytecznych rzeczy i tym samym zwiększać swą wiedzę o komputerze i software (warto coś wiedzieć nie tylko o grach...). Po to właśnie są. Jeśli ten czy tamten tekst jest dla Was niezrozumiały - wróćcie do niego za pół roku. Zobaczycie, że wszystko nagle stało się jasne... i będziecie zdziwieni, "czemu ja wtedy nie kumałem tak oczywistych rzeczy?!".

5) Czemu nie recenzujemy więcej gier, skoro mamy na to miejsce? Problemem jest obecnie ilość gier, jaka wpada co miesiąc w nasze łapy, a nie brak miejsca na recenzje! Jeśli będziemy dostawać więcej gier (dystrybutorzy i tak narzekają, że opisujemy nawet pozycje, których nie ma później w sprzedaży), to bez problemu przeznaczymy na samo recenzowanie choćby i ze 120-150 stron. A póki co (pewnie już to zauważyliście) przybyło dużych, rozbudowanych tekstów (jak i stron na nie). Teraz można w końcu napisać o grze tyle, ile by się chciało, nie bacząc na groźne pomruki Naczelnego "ciekawe skąd ja Wam na to stron wezmę?".

A przy okazji - chcemy tu uprzedzić listy typu "wy złodzieje, czemu podwyższyliście cenę?" - to a propos 15.99 zł za CDA. Nie robiliśmy tego od PONAD roku (od września'98!), a ceny wszystkiego, co jest nam potrzebne do zrobienia gazety, dolarów itd. nie stały i nie stoją w miejscu. Ponadto, czy gdzie indziej kupicie ponad 60-stronicowe pismo o grach za 1 zł? :) Hę?

CDA i TV

Przychodzę ze szkoły (...) Siadam przed TV (...) przeskakuję z kanału na kanał (...) Trafiam na "Szalone liczby" (...), a tu reklama CDA. (...) Oglądam dalej. Jakiś Przemek dostał komputer oraz roczną prenumeratę pisma (...) Chcę brać w tym udział!

Artur Blaster Elsner

Nie jest to jedyny program dla tych nie do końca

dorosłych, który sponsorujemy. Jak chcesz wziąć udział, to zgłoś się do organizatorów; my dwaj tylko odsłaniamy te literki czy cyferki, ubrani w bikini i robimy efekty dźwiękowe w tle...

Uzależnieni

Piszę, bo jestem żywym dowodem na to, co może zrobić komputer i CDA z człowieka.
Pierwszy raz kupiłem Was w grudniu 1997 i nie przestawałem aż do lipca'99, kiedy to Was zaprenumerowałem. W sumie mam 90 CD z grami (...) Pomyśli ktoś, że co z tego, są tacy co mają 200 i więcej CD. No tak, ale ja NIE MIAŁEM i NIE MAM KOMPUTERA. Gram w szkole albo u kumpli. Mój list miał być krytyką, ale nie potrafię. Dzięki Wam za to, że jesteście. Bądźcie tacy dalej.

Scoork z Radomska

(...)Kiedyś ktoś napisał w CDA o uzależnieniu się od komputera. Wtedy śmiałem się z tego. Bo co to jest komputer? Zwykła maszyna i tyle. Lecz kiedyś miałem przygotować się do ważnego sprawdzianu z matmy. Pochwaliłem się rodzicom, że mogę przez 2 tyg. nie ruszać kompa. Po tygodniu byłem na skraju załamania nerwowego. Czekałem tylko na wyjście wszystkich domowników, by choć na 5 min. uruchomić komputer i choć wsłuchać się w dźwięk kręcącego się CDka. Czyżbym był uzależniony? Ale przecież komputer traktuję jak hobby! Siedzę może 2-3 godz. dziennie. Kiedyś na wakacjach przesiedziałem 6 godz., to potem wymiotowałem. Jestem pełen podziwu dla Was (bo te 10-16 godz. dziennie przed monitorem....)

Gostek lubiany, powszechnie znany

To byłoby śmieszne, gdyby nie to, że sprawa jest NAPRAWDĘ poważna. Przynajmniej w odniesieniu do Gostka. Tak, to już UZALEŻNIENIE (mówimy to serio!). Uzależniłeś się od kompa tak, jak inni od nikotyny, alkoholu czy narkotyków. Mechanizm jest ten sam: zaczynamy od drobnych dawek i wydaje się nam, że w pełni to kontrolujemy - aż do momentu, gdy okazuje się, że tak naprawdę to coś kontroluje nas. Zupełnie serio radzimy, byś spróbował organizować sobie życie: słuchaj muzyki, spotykaj się z kumplami (nie przy kompach i nie po to, by gadać o grach), czytaj książki, graj w nogę na dworze... Chodzi o to, że uzależnienie od kompa objawia się w ten sposób, że człowiek nie potrafi "ustawić" sobie planu dnia na nic innego prócz granie czy np. surfowanie po sieci. A przecież kiedyś nie było kompów, a życie jakoś się toczyło i nikt nie narzekał. Za parę lat możesz nie mieć kumpli, dziewczyny itd. - wszystko zastąpi Ci włączony monitor. Aż do momentu, gdy okaże się, że zmarnowałeś sobie najlepsze lata życia. Wszystkim znudzonym i rozśmieszonym tym tekstem proponujemy prosty test: nie używajcie komputera - pod ŻADNYM pozorem - przez najbliższy tydzień. Jeśli uda się Wam przejść przez te 7 dni bez problemów typu "no to co ja mam teraz z sobą robić?!", to macie szczęście - nie jesteście (jeszcze...) uzależnieni. A jeśli nie... Co do nas - choć czasem potrafimy siedzieć kilkanaście godzin non stop przed kompem przez kilka(naście...) dni pod rząd - to jednak potrafimy też spędzić np. dwa tygodnie, mając komputer pod ręką i nie korzystając z niego. Jak? Cóż, silna wola i kaftan bezpieczeństwa czynią cuda...

Serial z instrukcjami

Dlaczego zmuszacie ludzi, by KONIECZNIE kupowali Action Plus? (...) Za każdym razem z uśmiechem piszecie "instrukcja do pełnej wersji w Action Plus" (...) To jakby kupić telewizor za 15.000 zł - do którego trzeba dokupić pilota z instrukcją do niego, za dodatkowe parędziesiąt zł (...) Czuję się oszukany i proszę Was, zmieńcie to.

A...INtiMo... z Warszawy

Parę razy już tłumaczyliśmy to, pisaliśmy o tym i ciągle nic, nadal powracacie do tego tematu. A sprawa jest taka, że nikogo nie ZMUSZAMY, by kupował Action Plus. Byłoby tak, gdyby np. gra w CDA zabezpieczona była hasłem, a to znalazłoby się w Action Plus. Tymczasem w Plusie są tylko dodatkowe informacje, za które trzeba dodatkowo zapłacić, tak jak np. za ABS w samochodzie. Podałeś przykład z telewizorem. Jest dobry, ale nie do końca. Bo sytuacja wygląda tak, że KTOŚ daje Wam ten TV ZA DARMO w ramach np. promocji albo jako bonus przy zakupie np. lodówki. Po czym dodaje, że jeśli chcecie pilota do TV (bez którego przecież można sobie poradzić, tyle że spada komfort obsługi), to należy się dopłata ekstra. I owszem, zgoda, zwykle pilot jest standardowym wyposażeniem tego TV i powinniście bez gadania dostać go razem z odbiornikiem - ale... TYLKO w momencie, gdy KUPUJECIE GO ZA PEŁNĄ SKLEPOWĄ CENĘ... Rozumiecie, o co chodzi? Stąd troszkę dziwią nas narzekania ludzi, którzy uważają, że robimy ich w konia, publikując instrukcję osobno. Jakby nie patrzeć, to za 14.99 + 3.99 otrzymywaliście pełną wersję gry z instrukcją + drugi CD gratis + około 260 gratisowych stron dwóch pism. Albo inaczej: pełna wersja z instrukcją + (często) solucją do tej gry, kosztuje Was tak naprawdę 3.99 zł. Pamiętajcie o jednym: pełne gry kosztują. DUŻO. My musimy SKĄDŚ brać na to kasę... Jeśli macie jakieś konstruktywne pomysły, jak rozwiązać tę sytuację - dajcie znać.

Kilka sugestii:

1. Chciałem prosić, aby wszystkie odpowiedzi w Action Redaction były udzielane na zasadzie: pytanie czytelnika, a zaraz pod nim wasza odpowiedź. W ten sposób wszystkie odpowiedzi byłyby czytelne i zrozumiałe.

Eeee... to bez sensu. Lepiej żeby zostało tak, jak jest teraz - czyli: pytanie/odpowiedź :)

2. Kącik "Zupełnie Nowe", czy nie mógłby się ukazywać w całym piśmie (na wszystkich stronach)???

Skąd Ci tyle newsów weźmiemy?!

3. Sprzęt - to chyba temat tabu. Osobiście popieram jego istnienie (jako kącika w waszym piśmie), ale uważam, że powinien występować w mniejszych ilościach (ok. dziesięć stron).

Przeanalizujemy wyniki ankiety... i się zobaczy.

4. Niedawno zacząłem interesować się sceną, moim podstawowym źródłem wiedzy o niej jest kącik - "Scena komputerowa". Niestety, mało w nim konkretów. Dlatego proszę was o zamieszczenie jakiegoś krótkiego kursu - "co i jak" dla początkujących (a propos skąd czerpać wiadomości o np. zbliżającym się party?).

Bartosz Kowalczyk - Bydgoszcz

Zajrzyj na naszą stronę WWW - do działu Demoscena. Tam znajdziesz to, czego szukasz... Ponadto w PCS jest jakby dział dla początkujących...

O reklamach i nie tylko

(...) Po pierwsze, uważam, że dotychczas w CDA było zdecydowanie za... mało reklam. Poczytne (czytaj: wysokonakładowe) pismo powinno przeznaczać około 40-60% powierzchni na reklamy (takie są podobno założenia magazynów dla kobiet typu "Elle" lub "Twój Styl"). Pozwala to na wysoki poziom, dobry papier i niską cenę, czyli działa zdecydowanie na korzyść czytelnika (mnie!). Przeciwnicy reklam nie doceniają ich wartości informacyjnej. Przykład z ostatnich tygodni: złamałem gamepada (można - wymagania: FIFA 99), więc chciałem przejrzeć ofertę cenową i dostępne modele w ogłoszeniach prasowych. Poszukiwania zakończyły się niepowodzeniem - zgodnie z reklamami można kupić trzy modele gamepadów, w tym tylko jeden miał podaną cenę. Oczywiście opisywaliście znacznie więcej modeli, ale wasze opisy niestety nie przekładają się na ofertę sklepową. O tej ofercie i to aktualnej powinny informować reklamy, dzięki czemu czytelnik (nabywca) powinien mieć przegląd rynku, cen i modeli oraz powinien znaleźć nie tylko potrzebny produkt, ale także sklep, w którym ten produkt kupi. Niestety, dotychczas pod względem aktualnej i konkretnej cenowo oferty akcesoriów komputerowych (może poza ofertą gier) CDA i inne pisma branżowe odbiegają od poziomu normalnego(...) Dlatego cieszy mnie zapowiedź zwiększenia liczby reklam w CDA i to nie kosztem jakiegokolwiek działu, bo uważam, że jest to oznaka cywilizowania się polskiego rynku komputerowego i Waszego dojrzewania jako pisma.

Cóż, przyznajemy rację... Niestety polska branża komputerowa ciągle jest za cienka i za biedna, by zapełnić reklamami kilkadziesiąt stron w dowolnym polskim piśmie. Ale widać tu zmiany na lepsze i kto wie jak będziemy wyglądać za rok albo dwa. Cieszy nas to, że - w przeciwieństwie do sporej części czytelników - nie traktujesz reklam jako zła koniecznego.

Z podobnych do powyższych powodów, z nadzieją czekam na poszerzony dział sprzętowy. Ilość gadżetów, dodatków, specjalnych kart i peryferiów jest tak olbrzymia, że zwykły użytkownik domowego komputera może się w tym pogubić (to ja!). Wasi koledzy prezentują przeglądowe rankingi ze specjalistycznymi testami wydajności, ekonomiczności, kompatybilności i czego tam jeszcze, ale to nie jest pisane dla ludzi. Ja chcę wiedzieć, czy dana karta przyda mi się do czegoś w domu, a nie, że może filtrować anizotropowo i montować dwukanałowo. W CDA znaleźć mogę takie opisy sprzętu, które nie odrzucają żargonem i podchodzą do hamletowskiego pytania "kupić to czy nie kupić" z punktu widzenia niespecjalisty - i chwała Wam za to. Mam przy tym nadzieję, że rozszerzycie dział opisujący pożyteczne programy użytkowe wszelkiego typu. Wiem z doświadczenia, że istnieje ogromna liczba małych i przeważnie darmowych "pchełek", które bardzo ułatwiają pracę z komputerem (np. Gozilla), a które moglibyście polecać, tak jak polecacie najlepsze gry.

I na zakończenie trzecia sprawa: oceny gier. Martwiła mnie inflacja ocen, ale ostatnio mi przeszło, bo przecież ocenę (subiektywną) wystawia konkretny recenzent i liczba punktów to jego suwerenna decyzja (gdybym ja recenzował Warcrafta 2, to dałbym 20/10). Większe znaczenie zaczynam przywiązywać do znaczka "polecamy', bo jak rozumiem jego nadanie jest efektem decyzji całego zespołu redakcyjnego. Mam tutaj sugestię, aby pojawiał się krótki komentarz od redakcji, punktujący wyjątkowość polecanej gry (lub produktu?). Niech Moc będzie z Wami, a nie tylko z Mr Jedi.

Piotr Czerhoniak

Czemu nie, choć z drugiej strony taki znaczek to właśnie nasz komentarz , "gra bardzo się podoba nie tylko recenzentowi..."

Game Maker

Na jakim programie robi się profesjonalne gry, takie jak np. Settlers III i jak się je robi (wymieńcie kilka programów)?

Lukas

Hmmm, zapytaj np. poety - jaki program podaje Panu takie fajne pomysły i zgrabne rymy??? Albo sprintera - jaki program robi Panu takie dobre wyniki na 100 m? NIE MA czegoś takiego, jak "programy do robienia profesjonalnych gier"! To znaczy są - ale nie takie, jak myślicie. Wam się wydaje, że gość siada i w kolejnych menusach programu Professional Game Maker szybko odhacza "strategia... 3D... 5 ras... 3 kampanie... akcja w krainie fantasy..." itd, potem z innego menu dobiera gotowe projekty postaci, budowli i grafiki tła; potem wybiera jeszcze jakieś efekty i muzyczki itd. A na koniec naciska ikonę EXECUTE i po godzinie ma CD z grą typu np. Age of Empires 7?! Zapomnijcie! Grę - profesjonalną - robi się za ogromne pieniądze i olbrzymim wysiłkiem sporej ilości fachowców, którzy mają w małym palcu np. obsługę 3D Studio Max, Photoshopa, assemblera, umieją napisać logiczny i rozbudowany scenariusz itp., itd. Po prostu zapomnij o robieniu gier, szczególnie, gdy chcesz je robić tylko po to, by na nich zarobić. Gdyby to było takie proste, to sami byśmy to robili :).

Młody, ale poważny

(...)Pragnąłbym również zauważyć, iż wielokrotnie w sporach toczonych na łamach Waszego czasopisma powtarzają się wyrażenia, jak chociażby "takie żarty bawiły mnie do 12 roku życia". Mnie osobiście te żarty również nie bawią, a mam 12 lat. Nie sądzę, aby warto było ryzykować porównaniami swojego poziomu (z dowolnego czasu) z poziomem jakiejkolwiek innej grupy społecznej, ponieważ można w ten sposób kogoś obrazić. Chcę również spostrzec, iż wielokrotnie przy próbach krytyki, w tym także konstruktywnej, Waszego czasopisma, zbywacie autora listu żartami, nie odpowiadając na właściwą (przynajmniej spośród tego fragmentu, który umieszczacie) część listu.

Piotr Marciniak

W odpowiedzi na list Obywatela, uprzejmie informujemy, że z oboma świrami odbyliśmy rozmowę ostrzegawczą i udzieliliśmy im surowej nagany z wpisaniem do akt + parę batów na gołe pośladki na deser. W toku rozmowy poruszono szeroki wachlarz problemów; przedstawiono też konstruktywne wnioski racjonalizatorskie. W/w duet idiotów złożył publiczną samokrytykę i potarzał się przez kwadrans u stóp wydawców, solennie obiecując, iż podniesie poziom swoich marnych dowcipów o 45% w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego. Ponadto duet podjął się zwiększenia o 300% ilości rzeczowych odpowiedzi na rzeczowe pytania. (W innym przypadku

czekała ich premia w postaci przejazdu w jedną stronę bez biletu powrotnego i betonowe buciki na końcu trasy). Po odśpiewaniu trzech pieśni patriotycznych i hymnu gumowych kurczaków, zebranie zakończono. W imieniu redakcji CDA: Jerzy Poprawa & reszta Rodziny. Don Corleone i Al Capone też pozdrawiają.

Podpadłem!!!

*Jestem na Was taki wkur****, że brak mi słów. Powiem Wam dlaczego. Zaczęły się wakacje, więc postanowiłem przejrzeć stare numery CDA. I co tam znalazłem?*

1. (...) a to krowa u Smithów urodziła ciele z ośmioma głowami, przemawiające po bułgarsku (...) [CDA 7-8/97, recenzja Redneck Rampage (Ogre)] 2. (...) Lecz skoro tak, to od dziś przechodzimy na japoński (Sayonara!- Jedi) i bułgarski (Paraliepa - Smuggler) (...) [CDA 01/99 Action Redaction].

Sorry, że się nie przedstawiłem. Nazywam się Martin Ratchev i mam 18 lat. Tak się składa, że z pochodzenia jestem Bułgarem. Urodziłem się w Bułgarii (w Gabrowie) i mieszkałem tam do 1990 r. Denerwuje mnie jak ktoś pisze o moim kraju rzeczy, o których nawet nie ma pojęcia. Słuchaj no Smuggler podpadłeś i to jak (na razie Mr Jedi jest OK). Nie wiem dokładnie, co chciałeś napisać, ale do widzenia po bułgarsku to nie paraliepa tylko dowiżdane. Możecie powiedzieć, że trochę przesadzam, ale taki już mam charakter. Tak akurat jest, że Bułgaria to mój czuły punkt. (...)

Martin Ratchev

Prawdę powiedziawszy, aż zdrętwiałem z wrażenia. Podpadaliśmy już wielu różnym grupom ludzi (dyslektykom, chorym na cukrzycę, fanom Quake etc.), a tu jeszcze kroi się nam konflikt międzynarodowy! Hmmm, zdaje się, że nie mamy innego wyjścia jak jednorazowo obrazić WSZYSTKICH na świecie i mieć to już z głowy... A tak serio: też bym się pewnie z lekka wkurzył, gdybym w jakimś cudoziemskich piśmie zobaczył np. "polish jokes" albo inne przytyki do naszego kraju. Problem jednak w tym, że te dwa cytaty nie są w żaden sposób obraźliwie dla Bułgarii i jej mieszkańców. W pierwszym chodziło tylko o maksymalny absurd. Bułgaria wzięła się tam zupełnym przypadkiem. Co do drugiego - co jest w tym obraźliwego albo zniesławiającego ten kraj, że powiedziałem coś po bułgarsku (jak mniemam)? Nie możemy natomiast odpowiadać za (podane w dalszej części listu) rozmaite negatywne stereotypy na temat Bułgarii, obecne w świadomości części Polaków (na pewno nie 99%!). Powiemy tylko tyle, że głupków nie brakuje w żadnym kraju, a my się z nimi nie identyfikujemy. (Lektura beta-wersji Tzara w 12/99 powinna poprawić Ci humor). PS. Wykład o Bułgarii przeczytałem od A do Z, a w ogóle to lubię tarator (czyli taką bułgarską pyszną zupkę). Dowiżdane! (Aha - co więc znaczy "paraliepa"?!).

Podobieństwo?

(...) Wszyscy ci nieliczni, którzy oczywiście przeżyli, widząc moją fizjonomię, porównują mnie ze Smugglerem. Mówią, że jestem równie piękny i mam wszystko równe pod sufitem. Może to dlatego, widząc mnie, zakładają maski tlenowe?

Babułan z Rybnika

A może to nie kwestia podobieństwa, a po prostu dawno się nie kąpałeś lub nie myłeś nóg? Muszę Cię zmartwić: nikt, kto widział moją PRAWDZIWĄ twarz, nie jest potem w stanie logicznie mówić (patrz: Mr Jedi). Zatem ci, którzy twierdzą, że jesteś do mnie podobny, musieli widzieć kogoś innego, a tym samym nasze podobieństwo jest mocno wątpliwe :(.

Przewrót świadomości

Muszę się Wam czymś pochwalić. Otóż po wnikliwej, wielokrotnej lekturze kolejnych odcinków AR, zaczęła dokonywać się we mnie pewna przemiana. Nie, nie zacząłem zmieniać się w gumowego kurczaka (sorry, Jedi:)), miał raczej miejsce pewien przewrót świadomości. Do pewnego czasu byłem bowiem graczem, jakich wielu - tzn. nie przywiązującym zbytniej uwagi do tego, skąd dana gra pochodziła. Przyznaję bez bicia: grywałem w piracki wersje gierek, o wiele częściej zresztą, niż w legalne. Powody były, można powiedzieć, klasyczne - chroniczny brak gotówki i łatwy dostęp do "piratów". Nie zrozumcie mnie źle, nigdy nie handlowałem kradzionymi gierami, nie starałem się także dorabiać do tego żadnej ideologii (w stylu "ci wredni producenci zdzierają z nas, graczy skórę żywcem, więc ja, Robin Hood (Zorro?, Janosik?), wystrychnę ich na dudka, che che"). Po prostu, chęć wypróbowania nowych gier była silniejsza niż zdrowy rozsądek. Myślę zresztą, że takie rozdwojenie jaźni było i jest udziałem bardzo wielu ludzi. Mnóstwo osób, w tym także moich znajomych (V rok studiów i starsi), twierdzi, że "w zasadzie" popiera walkę z piractwem, ale... I tu następuje długa lista przyczyn, dla których w ich konkretnym przypadku granie w nielegalne wersje nie jest wcale takie nielegalne, ba! nie jest nawet niewłaściwe!

Piszę to ironicznie, ale bez przesady, bo sam tak postępowałem i wiem, jak trudno jest postawić znak równości między własną osobą (kiedy grasz w "drugoobiegową" kopię gry), a kolesiami rozprowadzającymi "piraty" na giełdzie. Jednak w moim przypadku, Wasze prośby, groźby, wyrzuty i napomnienia w końcu podziałały. Doszedłem do prawie samodzielnego wniosku, że trzeba się w końcu opowiedzieć po jednej ze stron. I postanowiłem - GRAM TYLKO W ORYGINALNE WERSJE!!! Nie powiem, wiele nerwów i nieprzespanych nocy kosztowała mnie ta decyzja, ale kiedy już oswoiłem się z tą myślą, jest jakby lżej. Co prawda reakcją znajomych jest najczęściej wymowne pukanie się w czoło, ale co mi tam. Właściwie to cała sprawa opiera się na zmianie sposobu myślenia. Naprawdę jest bowiem mnóstwo gier, które są bardzo dobre, a kosztują względnie tanie pieniądze. (...)

Wszystkich, którzy mają mnie za nienormalnego, informuję, że naprawdę czuję się świetnie (wiem, każdy wariat tak mówi:)). Może nie gram tak dużo i w tyle różnych tytułów, co niegdyś, ale sumienie u mnie czyste! I mam nielichą frajdę, obliczając sobie, ile jeszcze będę musiał odkładać w skarpetę, by kupić sobie upragnione gierki. Nawet to oczekiwanie jest super, a jak już będę miał to piękne, kolorowe pudełko w domu, jak rzucę się do rozpakowywania, wreszcie, gdy zasiądę do nowiutkiej, ORYGINALNEJ, kupionej za ciężko zarobione pieniądze gry... To będzie w następnym odcinku;). Dlatego mówię z całą odpowiedzialnością: warto!

Pozdrawiam - Stefan B.

Dobry pomysł?

(...) Dobrym pomysłem REAKTORA (CDA 10/99) jest żebyście w Bonusie umieszczali okładkę przyszłych numerów CDA!!!!

BaRaN

Hola, hola! Aleś się zagalopował! Jakim cudem możemy tam umieścić okładki przyszłych numerów CDA, skoro sami zwykle nie wiemy, co będzie na okładce za miesiąc? A jeśli nawet wiemy jaka gra - to nieraz do ostatniej chwili nie ma decyzji, który obrazek z danej gierki? Nie żądajcie rzeczy niemożliwych!

Forma Smugglera

Czytając Action Redaction z października 1999, zauważyłem, że Smuggler był nieco wkurzony i trochę dziwnie (czyt. drętwo) odpowiadał. Od razu wyczułem złe fluidy, Smugglerze. Powiedz dlaczego? Może zobaczyłeś w lustrze, że stajesz się ładniejszy, niż byłeś? Jeżeli tak się stało, to nie musisz płakać sam po kątach i wyżywać się na czytelnikach. Lepiej się nam pochwal i wreszcie pokaż. A poza tym przestań śmiać się z Mr Jediego i Barnaby. Ja też mam gumowego kurczaka, który nazywa się Feliks. I żądam praw dla gumowych kurczaków - chcemy Barnabę na prezydenta. ...Niech Moc będzie z gumowymi kurczakami.

Ruden i Feliks - wraz z całą rodziną

A jaki nastrój można mieć po powrocie z urlopu (i to nieco szybszym niż planowałem), co? A tak serio: naprawdę rozmaicie odbieracie nasze teksty. Nieraz budzą one skrajne reakcje. Jeden pisze, że dany żart rozśmieszył go do łez, inny zaś mało nad nim nie zwymiotował albo zasnął z nudów. Dla jednych jesteśmy za łagodni, dla innych te teksty to szczyt chamstwa. Naturalnie i nam trafiają się zwyżki i zniżki formy - ale nie uważamy, by AR 10/99 był nadmiernie drętwy, choć faktem jest, że był nieco złośliwszy niż zwykle. Tak wyszło.

Rozmaite problemy

(...) Wiem, że niedługo zmieni się cena, ale chciałbym, abyście nową wartość miesięcznika zaokrąglili do pełnej kwoty. No bo, gdy idę do kiosku po nowy numer, to aż mi głupio czekać na ten 1 grosz reszty, a gdy szybko odchodzę od budki, to gościówa krzyczy "jeszcze reszta" - a ja palę się ze wstydu, odbierając 1 grosik. A wiecie dlaczego kupuję CD-ACTION w kiosku, a nie w prenumeracie? Ano dlatego, ponieważ 10 zł za jeden numer to skandal. Aż mnie serce boli, to tak jakbym kupił buty Nike, najnowszy model, za 40% taniej.

O rany!!! (to a propos ostatniego zdania). Nic innego nie byliśmy w stanie powiedzieć. Ogólnie ten grosik reszty to już tradycja CDA i szkoda byłoby z niej rezygnować.

(...) Mówiliście, że przed recenzowaniem musicie przejść do końca grę. Jeśli jesteście tacy dobrzy, to powinniście pisać poradniki i solucje do tych gierek.

Po pierwsze, mówiliśmy, że BYŁOBY wspaniale, gdyby recenzent przed rozpoczęciem pisania przeszedł grę (i to bez tipsów) od początku do końca. Problem w tym, że nie zawsze daje się to zrealizować. A co do solucji itp. - poczytaj Action Plusa, tam zobaczysz takie teksty podpisane znajomymi ksywami.

Kto opisywał Quake 2? Jak sobie poradził recenzent? Ja przeszedłem kłaka w 5 dni roboczych, grając po 2-3 godziny dziennie (pod koniec pomagałem sobie kodami na życie i latanie).

Lino

A wiesz, że już nie pamiętam kto... Ale pamiętam, że recenzent chwalił się, że przeszedł grę od A do Z bez tipsów i to bodaj w 3 dni grania niemal non stop. Chwalenie się ukończeniem gry z tipsami nie ma sensu...

Trzy pytania

1. Kto robi Zawartość Cover CD?
2. J/w, ale "Na Luzie" i "W Produkcji"

Hmmm - jeśli pytasz dlatego, że chcesz autora zbluzgać... to nie wiem. Ale jeśli chcesz pochwalić... Na Luzie i Zawartość to zasadniczo moi :), czyli Smuggler. W Produkcji robią ci, których xywki są przy danej zapowiedzi... chyba, że chodzi Ci o newsy - to znowu ja.

*3. Co się stało z za*** odpowiedziami w AR? Władza zwierzchnia kazała wywalić?*

Mrs Jedi

Spoko, władza cenzuruje nam co najwyżej te słowa, których nie powinna czytać nieletnia dziatwa, a nie styl naszych ripost. A co do klimatu odpowiedzi... Nie jest tak, że specjalnie staramy się, by w każdym AR było np. kilka odpowiedzi skrajnie głupich. Po prostu czasem jest ich dużo, bo tak wyszło - a czasem wcale. Nie chcemy robić tu niczego na siłę, czy na zimno kalkulować stylu odpowiedzi na dany list. Dlaczego? Gdyż po pierwsze szybko byłoby to widoczne, a po drugie zniszczyłoby specyficzny klimacik panujący na tych stronach. Ale jak komuś mało idiotyzmu i chamstwa dookoła, to możemy się poświęcić i osobiście zwymyślać takiego osobnika przez telefon (i to gdzieś o 2.30 nad ranem) albo email. Wszystko dla czytelników!

Ulżyło?

*Mam Was w d*** (serio i dosłownie - w tej czarnej dziurze).*

Ps. A moja xywka to plagiat i piractwo!
PSS. List pisałem 3 lata (ponad... od początku istnienia tej kaszany: CDA!!!)

Mr Jedi 2 z Łokietka

Cóż, tych którzy oczekiwali tu ciętej riposty musimy rozczarować. Nie możemy się przecież pastwić nad człowiekiem, który przez ponad trzy lata zdołał napisać zaledwie jakieś 3 zdania (bo to był cały list) oraz nie był w stanie wymyślić dla siebie oryginalnej ksywki. Jakby nie patrzeć, śmiać się z tak poszkodowanych przez los - wstyd!

W pełni niesprawni umysłowo na co dają uroczyste słowo:

Smuggler & Mr Jedi

Tipsy

Jak zawsze więcej tipsów znajdziesz na CD, w Bonus2/Tips. Tamże trainery, edytory, dodatkowe levele do gier i masa innych atrakcji.

Age of Empires 2

Inna metoda cheatowania - naciśnij kombinację klawiszy:
CTRL+P - wpływa na budowanie
CTRL+T - alternatywne Resource Menu
CTRL+Q - szybkie budowanie
CTRL+C - outro

Airline Tycoon

Z biura dyrektora weź pocztówkę. Idź z nią do działu kadr i daj pannie Skalskiej (kliknij na pocztówce). Ok, teraz weź tabletki (są w szufladzie), udaj się do sklepu bezcłowego i kup wódkę, w warsztacie daj alkohol gostkowi, a następnie weź olej (jest w czerwonym pojemniczku po Twojej lewej stronie) i pogadaj z faciem. Powiedz, że chciałbyś pogadać o Twoich samolotach i zapytaj, czy nie można zrobić tego taniej. Przeczytaj tekst. Ruszaj do sprzedawcy samolotów, tutaj musisz troszkę poczekać, aż na górze ekranu otworzy się klapka, gdy już się to stanie weź z niej biustonosz. Daj go paniusi w sklepi bezcłowym i weź podkowę. Drugiego dnia gry, w sklepie bezcłowym kup futerał i daj go Arabowi z...ArabAir. Zastosuj się do jego wskazówek, a na miejscu pogadaj z faciem i możesz robić sabotaże.

Nadesłał: KAVI

Carnivores 2

Wpisz: **debugup**. Jesteś w Debug Mode. Teraz w prawym górnym rogu masz swoje koordynaty, a dinozaury nie zwracają na Ciebie większej uwagi (aż do momentu gdy nie zaczniesz do nich strzelać). Ponadto stosuj kombinacje klawiszy:
CTRL - ruszasz się szybciej
SHIFT+S - a teraz wolniej
CTRL+N - długie skoki
SHIFT+T - FPS
TAB - pełna mapa

Delta Force 2

Naciśnij ' (to ten sam klawisz co tylda czyli ~) i wpisz:
thetrooper - god mode
sunandsteel - amunicja na maxa
diewithyourbooyson - nieskończona amunicja
stilllife - niewidzialność
revelation - ???
youvegotproblems - a teraz przełącz się w tryb TPP i... [niestety niektóre wersje gry ignorują ten cheat]

Demolition Racer

•Wszystkie pojazdy i trasy
Wpisz się na "name selector screen" jako **BIG CHEAT**, po wpisaniu wpisz się ponownie, już pod swoim prawdziwym imieniem.

•Wszystkie wozy w Demolition League
Wpisz się na "name selector screen" jako **LEAGUE CHEAT**, po wpisaniu wpisz się ponownie, już pod swoim prawdziwym imieniem.

Descent 3

Wpisz:
IveGotIt - broń, energia, osłony
BurgerGod - godmode
TreeSquid - pełna mapa
MoreClang - skok o level
DeadOfNight - niszczysz wszystkie boty
Testicus - zbiornik (?)
FrameLength - ilość FPD
ByeByeMonkey - zmiana perspektywy widzenia
Shananigans - dziwne tekstury
TubeRacer - 210 Damage
Teletubbies - słońce wygląda dziwnie...
Gowingnut - ajjj!
Deadmanwalking - sekretny level z bossami

Drakan: Order of the Flame

Już ostatni raz :). Finalna wersja cheatów. Naciśnij \ i wpisz:
iamgod - God Mode.
iamgoddess - God Mode na etapie finałowym
smoghead - max. energia
debug on - włącza debug mode
all weapons - lista dostępnych broni (w debug mode)
degu off - wyłącza debug mode
give #### - daje ci broń #### (listę broni uzyskasz za pomocą all weapons)
gimme #### - powerup ####

Driver

Cheaty do gry są dostępne... po ukończeniu gry (jakaś logika w tym zapewne jest :)). Wtedy to pojawią się w menu opcje: Credits - pokazuje m.in. pojazdy i miasta niedostępne w grze
Invincibility - nietykalność
Immunity - powstrzymuje policję przed robieniem kłopotów
Rear Wheels - napęd na tylne koła
Minis - małe woziki
Antipodean - wszystko jest do góry nogami!

•Precz z próbnymi jazdami!?
Zajrzyj do katalogu DATA. Edytuj (choćby Notepadem) plik **mladder**. Wytnij z niego: **interview** i **quitonfail**. Zgraj, uruchom grę - i masz z głowy próbne jazdy!

Earth 2150

Wpisanie tipsów jest nieco kłopotliwe: naciśnij Return, wpisz: **I_wanna_cheat** (ważne są duże litery!). Teraz jednocześnie naciśnij **Lewy Shift + 0** [zero - na klawiaturze numerycznej] **+ Enter**. To już prawie koniec :). Teraz naciśnij **Enter**, wpisz cheat, **Enter**. Uffff.
x-mas_pack - naprawy i amunicja
fireworks - miny
i_love_this_game # - daje # kasy (?)
i_hate_limits # - zmienia limit jednostki na # CR
einstein x - szybka eksploracja (0 - wyłączona, 1 - włączona)
the_hammer_of_thor - zabija wszystkich wrogów w pobliżu
massacre - rozwala wszystko w pobliżu
see_you_next_life - rozwala wskazaną jednostkę
hasta_la_vista_enemigos - rozwala wszystko co jest w zasięgu wzroku!
bad_time_bad_place - wszystkie pobliskie jednostki ponoszą uszkodzenia
eagle_eye - widzisz wszystko na mapie
let_be_darkness - a teraz nie :)
no_one_hides - widzisz wszystkie jednostki
no_more_secrets - odkryta mapa
armageddon - deszcz meteorów

Falcon 4.0

Podczas gry wpisz: **revenge** - odnowisz ilość amunicji

Fifa 2000

Wpisz:
MOMONEY - nie ma problemów z kasą
HOOLIGAN - Bonus Teams
BURNABY - EAC Pitch
SIZZLE - Lightening Mode
DIZZY - Alien Mode
LIGHTSOUT - Glow Mode

•Black & White mode
wybierz dwa "classic teams" - a pojedynek rozegrany zostanie tylko w kolorze czarno-białym

•Orange mode
Wybierz jeden zespół "klasyczny" i jeden "oryginalny" - a wszystko będzie w barwie pomarańczowej.

GP500

Wpisz się w single race screen:
!Scooter! - masz skuter!
Ghostriders - zdaje się że wszyscy mają opcję ghostrider!
BeamTeam - nowe pojazdy (9!)
RedJocks - jeździsz w majtkach!
!Maate! - ???
!Junior! - ???

Grand Theft Auto 2

Uwaga część podanych tu cheatów działa tylko w wersji amerykańskiej (a inne - europejskiej) gry. Więc nie denerwujcie się gdy jakiś odmówi współpracy... Wpisz się jako:
yakuzadeath - godmode
livelong - godmode ale mogą Cię zaaresztować.
blastboy - wszelka broń
navarone - j/w
losefeds - brak policji
desires - wszyscy policjanci chcą Cię dowrać
highfive - jest Ciebie pięciu naraz (???)
bigscore - 10 mln. punktów
beefcake - zwiększa brutalność
gorefest - więcej krwi itp.
iamasucker - wszystkie poziomy, bronie i godmode
coolboy - więcej kasy
muchcash - 500.000 $
forallgt - wszelka broń
godofgta - broń + amunicja
bemeall - wszystkie miasta
elvis is here - brak policji
meatman - chomiki biegają po ekranie
itsallup - wybór levelu
no frills - debug mode
eatsoup - darmowe zakupy
wuggles - koordynaty

•Power-upy
Gdy opylasz (dump) samochodów w car-dump, za każdą brykę dostaniesz odpowiedniego power-upa. Oto lista "co za co"
Romero - pancerz
U-Jerk Truck; Michelli Roadster; Big Bug; Bug - pistolet maszynowy
Z-Type - j/w ale z tłumikiem
Police Car - łapówka dla glin
Minx - ElectroFingers
Shark - koktajl Mołotowa
B-Type - nietykalność

Kawaii na rok 2000!!!

SMOCZNE jak nigdy dotąd!

Przesyłka ze smoczną prenumeratą Kawaii - jeśli nie chcesz, aby Twoje królestwo straciło kolejną królewnę...!

Smocznego Kawaii!!!

Ten smok regularnie używa Kawaii

A ten smok przegapił ostatni numer Kawaii i teraz z rozpaczy zeżre muchomora

Smokowita

Twój smok kupowałby (księżniczki, dziewice, barany, szewców, wiedźminów) Kawaii!*

*niepotrzebne skreślić

Kawaii drogi...

Cmok smok

A czo to takiego?

Smoczek wymoczek alias Rusałka...

...i jego piscałka

Tak wygląda zniesmaczony smoczek pozbawiony Dragon Balls!

Taxi - podwójne uszkodzenia (double damage)
Beamer - miotacz ognia
Schmidt - zdrówko
Dementia - niewidzialność
Aniston BD4 - zwolnienie z więzienia (Jail Free Card)
Miara - wyrzutnia rakiet

•Sekretny level
Znajdź wszystkie osłony (shields) w grze, a dostaniesz level bonusowy

Mortyr (full)

Naciśnij tyldę [~] i wpisz:
.diagnostyka - jak nazwa wskazuje...
.did - ilość fps
.diz - wyłącza poprzedni cheat
exit - Exit to Windows
allit - wszelka broń
gimme all - j/w
megaboss - God mode

Cheaty o nieustalonym działaniu: delete, say, pojemnosc, zbuffer, maxtrilist, listvoxel, netdebug, aim, memory, use, czaszmiany, jumpto, .jt, weapon, 1536, 1537, crosshair, obsewator, .przemieszczanie, .zabig

NBA Live 2000

Jeśli chcesz zrobić "power dunks" w tej grze, to na głównym menu wpisz: **redrover**. Jeśli wszystko pójdzie OK, powinieneś usłyszeć dźwięk.

Nerf ArenaBlast

Naciśnij tyldę [~] i wpisz:
god - godmode
allammo - 999 amunicji dla każdej broni
fly - fruwamy!
ghost - przenikanie przez ściany
walk - anuluje działanie fly i ghost

NHL 2000

Wpisz podczas gry:
awaygoal - bramka dla gości
homegoal - bramka dla gospodarzy
zambo - ???
spots - pokazuje Pre-Game Skate
penalty - kara dla zawodnika zespołu, który jest aktualnie bez krążka
injury - kontuzja gracza przy krążku
victory - fajerwerki
flash - z trybun błyskają flesze aparatów
check - automatycznie zahacza przeciwnika przy zetknięciu
grab - automatycznie blokuje przeciwnika przy zetknięciu
mantil - daje graczom dłuższe ramiona i nogi
nhlkids - zmniejsza hokeistów

Nocturne

Naciśnij F10 i wpisz:
godgames - godmode
winblows - broń i amunicja
skeletonkey - masz Skeleton Key
moreammo - więcej amunicji
goremode - uhhh, aż się niedobrze robi...
burningstake - masz płonące strzały
thunderstorm - wyłącza deszcze
snowstorm - wyłącza śnieg
bighead - duże głowy
healme - energia na maxa
silver - 500 srebrnych kul
aqua - 500 pocisków z wodą święconą (Aqua Vampire Bullets)
mercury - 500 pocisków rtęciowych
oldhat - Obcy noszą dziwne kapelusze
freezer - zamraża wrogów
ifarted - maski gazowe dla Obcych
recharge - regeneruje baterie
bigboom - zabija (losowo wybraną) ilość potworów w twym pobliżu
headOfHorrors - jeśli powyższy cheat nie działa, wpisz ten... a potem jeszcze raz spróbuj z bigboom

UWAGA: jeśli upatchujesz tę grę, część podanych tu tipsów może nie działać. Ale na pocieszenie macie dwa pierwsze tipsy do wersji z patchem:
shotgunshell - shotgun + 500 naboi
bandaid - zdrowie na maxa

Pharaon

Tu podam Wam nie CO (bo to już jest proste) ale JAK zmienić. Odszukajcie plik **Pharaoh_Model_Normal.txt** w katalogu z grą. Kliknijcie nań prawym klawiszem myszy, wybierzcie opcję "tylko do odczytu" (read only) i "odhaczcie" ją! Potem naciśnijcie OK. Od tego momentu plik można edytować za pomocą dowolnego edytora tekstu. Po zakończeniu edycji ponownie zaznaczcie opcję tylko do odczytu - inaczej będą problemy...

Revenant

•Naciśnij Enter i wpisz:
alreadydead - full energii
potionsnlotions - wszystkie napoje
alchemy - 999999 Gold
nahkranoth - zabijasz każdego jednym ciosem
noamnesia - character level 30
abracadabra - mana nie spada i masz wszelkie talizmany
gimmesomegrub - sporo jedzonka
dummies - wyłącza AI potworów

•A oto cheaty o nieustalnym działaniu: lookunderthehood; spell pouch; debug; potionmix.
•Overclocking parametrów :)
Idź do Jonga, trenera, użyj tipsa: **nahkranoth**. Teraz potrenuj z Jongiem. Za każdym razem gdy go trafisz, dostajesz sporo punktów doświadczenia. Jednak uważaj, abyś nie przesadził i nie wykończył trenera! Gdy widzisz, że zaczyna mieć dość - zakończ sparring i idź sobie. Ale po chwili możesz wrócić i ponownie potrenować - i tak w kółko, aż do momentu gdy masz tyle doświadczenia, ile chcesz.

Seven Kingdoms 2

Wpisz: **!!##%%&&** by włączyć cheat mode. Powinien pojawić się komunikat: "Cheat codes enabled". Teraz Możesz kombinować:
CTRL+M - odsłania mapę
CTRL+T - wszelka technologia
CTRL+U - nieśmiertelny król
CTRL+D - AI info
CTRL+ - +1000 Food
CTRL+C - +1000 Treasure
CTRL+Z - szybkie budowanie
CTRL+; - przyrost populacji
CTRL++ - ???
CTRL+J - ???
ALT+CTRL+E - – 10 Reputation
ALT+CTRL+R - +10 Reputation
ALT+CTRL+K - – 20 Damage dla wybranej budowli
ALT+CTRL+J - +20 Damage dla wybranej budowli
ALT+CTRL+X - -1000 Treasure
ALT+CTRL+C - -1000 Food

Shadow Company

•God mode dla żołnierza
Wybierz go, naciśnij Enter, wpisz: **DOLEMITE**

•Inne kody. Naciśnij Enter i wpisz:
PAUL HANEY SEES ALL - widzisz wszystkich wrogów
TOGGLE BOTTOMBAR - włączasz wyłączasz panel informacyjny
AUTOWIN! - wygrywasz misję

•Dostęp do dowolnej kampanii:
Naciśnij Enter, wpisz: **SET_CAMPAIGN XXXX**. Gdzie XXXX to nazwa jednej z kampanii. A oto ich lista: Angola_tutorial; Angola; Romania; Kola; Caribbean; Kola_2; Ecuador; Peru; Angola_2

Star Trek TNG: A Final Unity

Na screenie taktycznym napisz: **make it so**. Teraz możesz używać klawiszy:
T - 999 torped protonowych
F - naprawa uszkodzeń
C - maskowanie
I - pełny impuls
W - przejście na warp speed

Star Wars Episode I - Racer

•3000 Smackers!
Aby je uzyskać, idź do "buy parts place" i naciśnij **CTRL-F4-4**.
•Jesteś Sebulbą
Ukończ Galactic Circuit - dostaniesz Sebulbę do wyboru.

Tarzan

Wpisz:
stlevel - przeskok o level
ststage - wybór levelu
stanimals - zabijasz wrogów
stsave - save game
stload - load game
sttarzan - jesteś Tarzanem
stjane - jesteś Jane
stcolour - jasność ekranu

Tomb Raider 4 (demo)

Właściwie to nie są cheaty, a bugi w demie - no ale skoro można je wykorzystać...
•Strzelając z rewolwerów przy włączonym trybie laser-sight, nie tracimy amunicji!
•Jak przejść przez zamknięte drzwi? Stań tyłem (jak najbliżej) do takich drzwi i naciśnij action key!
•Podglądamy? Stań (twarzą) najbliżej jak można zamkniętych drzwi. Użyj lornetki lub rewolweru w trybie laser-sight - zobaczysz co jest za drzwiami.

TrickStyle

W Options Screen wybierz CHEATS i wpisz:
TEAROUND - zawsze wygrywasz
CITYBEACONS - wygrywasz wszystko co można
IWISH - brak limitu czasu
TRAVOLTA - power-upy się poruszają
INFLATEDEGO - duże głowy

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie www.planetagier.com.pl
• Koszt wysyłki 4.95 zł
• ceny zawierają Vat
• płatność przy odbiorze
• akceptujemy karty kredytowe
• przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
• możliwość dostawy w ciągu 48h
• 100% zabezpieczenia przesyłki
Firma Wysyłkowa
Biuro handlowe:
ul. Biskupia 48c lok. 1,
04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53
tel. kom. 0-501 729 762
planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00
(w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)
PLANETA GIER
W naszej ofercie znajdziesz również:
filmy DVD oraz video, książki, komiksy, gry karciane, gadżety z gier. Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog
Do każdego zamówienia gra i karta rabatowa w prezencie.*
*Oferta obowiązuje tylko przy zamówieniach za minimum 49 zł. Ważna do wyczerpania zapasów.
RABAT
● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa
69,-
69,-
89,-
159,-
99,-
99,-
99,-
99,-
99,-
99,-
99,-
159,-
159,-
159,-
159,-
99,-
159,-
159,-
159,-
159,-
69,-
69,-
159,-
159,-
159,-
159,-
159,-
149,-
59,-
69,-
69,-
79,-
69,-
209,-
49,-
69,-
99,-
159,-
79,-
159,-
Książka PLANESCAPE TORMENT
Premiera 25.01.2000
Planowana premiera - Luty 2000
Zamawiając PLANESCAPE TORMENT przed premierą otrzymasz 4 CD-ROM'y, a na nich: EARTH 2140, DINK SMALLWOD, gra niespodzianka, programy użytkowe-PEŁNE WERSJE dema gier oraz oryginalny mouse-pad TORMENT, książkę i miesięcznik CD ACTION.
Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej-zestawu: karta muzyczna, akcelerator 3-D, głośniki. Do rozlosowania również karty do gry DUNGEON KEEPER 2.
DIABELSKO KUSZĄCE
Planowana premiera - Styczeń 2000
Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK
159,-
Promocje aktualne do wyczerpania zapasów. Niektóre upominki mogą ulec zmianie. Szczegółowy regulamin promocji dostępny w biurze firmy PLANETA GIER.
Oferty PLANESCAPE TORMENT i DIABLO II nie łączą się z innymi promocjami.

Poznaj nowe arcydzieło twórców Baldur's Gate i Fallout

PLANESCAPE TORMENT

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

To nie jest zwykła gra – to arcydzieło mistrzów gatunku, twórców gier Baldur's Gate i Fallout. Czeka na Ciebie nowy świat, nowe przygody i nowe wyzwania.

Od dziś nazywasz się Bezimienny...

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CD PROJEKT www.cdprojekt.com

Interplay BLACK ISLE STUDIOS OFFICIAL Licensed Product Advanced Dungeons&Dragons

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: ©1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymiBioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. tel.: (0-22) 519 69 00.